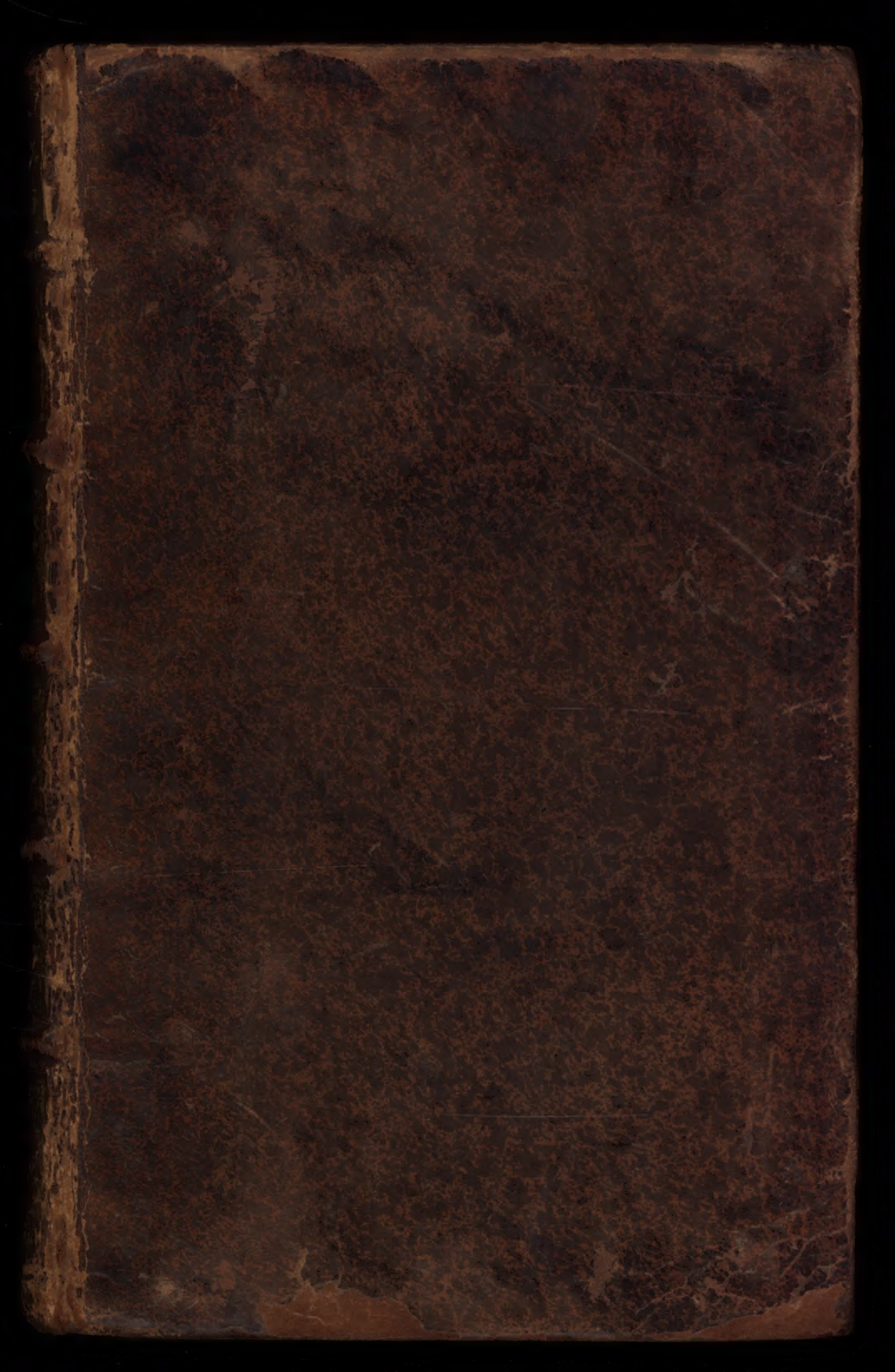
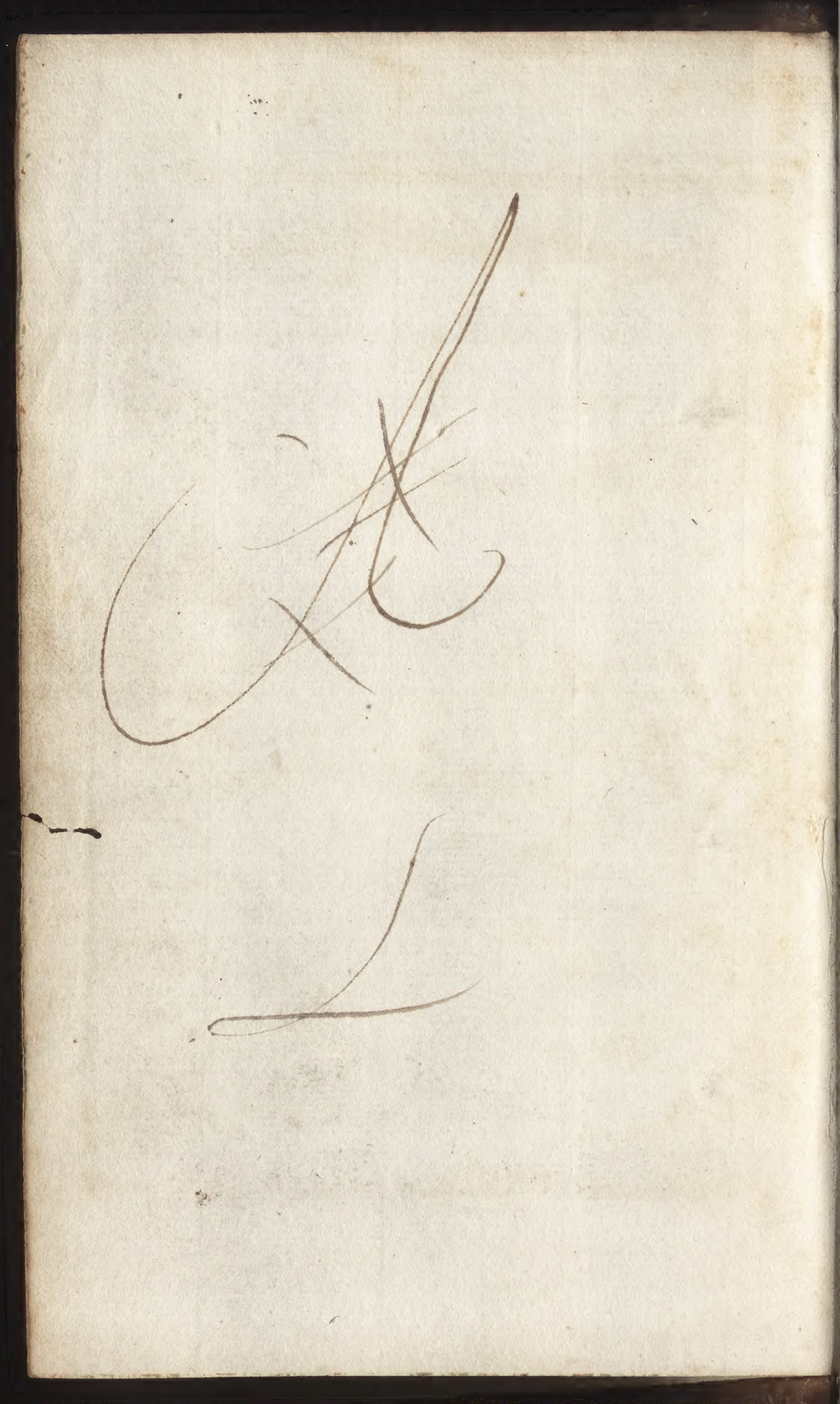




The Marquis of Stafford.



Strathnaver



LES
TRAVAUX DE MARS,
OU
L'ART DE LA GUERRE.

TOME TROISIEME.

CONTENANT

Les noms, charges & devoirs des Officiers d'Infanterie, de Cavalerie & d'Artillerie.

Des Evolutions nouvelles.

De l'Artillerie, & composition des Poudres, avec celle de toute sorte de Feux d'Artifices.

Des Instruments qui servent, ou à la défense ou à l'attaque des Places, Villes & Châteaux.

De la marche & conduite des Troupes & Armées.

Du campement pour les Sieges; & de l'attaque des Places, Villes & Châteaux.

De la défence des Places, contre toutes sortes de Sieges & d'attaques.

De la Capitulation & Reddition des Places.

De la Milice des Turcs, de leur maniere de faire la guerre, d'attaquer, & de défendre les Places.

DEDIEZ AU ROY

Par ALLAIN MANESSON MALLET, *Maistre de Mathematiques des Pages de la petite Ecurie de sa Majesté, cy-devant Ingenieur & Sergent Major d'Artillerie en Portugal.*

DERNIER EDITION.



AMSTERDAM,

Chez JAN & GILLIS JANSON à WAESBERGE & Compagnie 1685.

Avec Privilege.

TABLE
DES CHAPITRES
Contenus dans le troisiéme Tome
DES TRAVAUX DE MARS
OU L'ART DE LA GUERRE.

LIVRE CINQUIEME.

Des Gens de Guerre, & de leurs Evolutions.

CHAPITRE PREMIER.

CHAPITRE II.

Me-

Des

CHAPITRE X.

CHAPITRE XI.

CHAPITRE XII.

Table des Chapitres.

LES

LES

TRAVAUX DE MARS,

OU

L'ART DE LA GUERRE.

LIVRE CINQUIÉME.

Des Gens de Guerre, & de leurs Evolutions.

CHAPITE PREMIER.

Des Gens de Guerre en general, & premierement de ceux de l'Infanterie.

SOUS le nom de *Gens de Guerre* je renferme toutes les personnes qui font profession de porter les Armes.

On les peut ranger sous les trois noms generaux d'*Infanterie*, ou de Soldats à pied, de *Cavalerie*, ou de Soldats à cheval, & d'*Artillerie*, ou de Soldats destinez au service du Canon.

Du Soldat.

POUR suivre un ordre facile je commencerai le détail de l'Ifanterie par le degré le plus bas, & je dirai que le Soldat ou Fantassin est une personne enrollée sous un Capitaine, qui lui donne le prest ou la solde que le Prince fait distribuer à ceux qui se mettent à son service.

Les Soldats sont distinguez en Mousquetaires & en Piquiers.

Les Mousquetaires, comme est celui qui est ici représenté, sont équipez & armez, des piéces suivantes, sçavoir,

Du Baudrier A.

D'une Epée B.

D'une Bandouliere C.

Du Mousquet D. & quelquefois d'un Fusil : nous en parlerons dans les Chapitres suivans.

Le Baudrier est fait de peau de bufle, d'elan, de cheval, de cerf, ou de vache : Il pend de l'épaule droite sur la cuisse gauche, sa largeur est de quatre à cinq poûces.

L'Epée, pour n'être ni trop longue ni trop courte, doit avoir, en y comprenant la lame & la poignée, trois pieds de longueur. Le Fantassin Suisse servant en France porte au lieu d'épée une maniere de Sabre courbé : nous en parlerons cy-aprés.

La Bandouliere d'où pendent les Charges à mettre la poudre, une Bourse où sont les balles, & où l'on attache la Mêche, est faite du cuir de bufle ou de vache, sa largeur est de trois à quatre poûces & sa longueur de deux pieds & demi.

Le Mousquet, pour n'être ni trop pesant ni trop leger, doit avoir son canon long de trois pieds & huit poûces, monté sur un fust de quatre pieds & huit poûces, son ouverture ou calibre est de huit lignes de Diametre.

Le Soldat selon les loix de la Guerre, ne peut quitter sa Compagnie pour ses affaires propres, sans la permission de son Capitaine ou de celle des Commandans du Regiment sous peine d'être reputé deserteur, & digne d'être passé par les Armes.

Re-


D
A
B

Remarques ſur l'Equipage & les Armes du Soldat.

CEUX qui ont voulu que les Soldats portaſſent des Baudriers & des Bandoulieres, ne les leur avoient données que pour leur couvrir le corps comme une maniere de cuiraſſe dans l'occaſion des Batailles rangées; Mais preſentement que les Batailles ne ſont plus ſi frequentes qu'elles étoient autrefois, à cauſe qu'aujourd'hui on ménage mieux le ſang des Soldats, & que l'ancienne temerité eſt rallentie, & que même d'ordinaire un parti eſt ſi nombreux que l'autre n'oſe tenir la campagne, & ſe trouve ſi foible qu'il n'oſe hazarder un combat; c'eſt en partie les raiſons qui ont donné lieu de décharger les Soldats de l'embaras de leurs Baudriers & de leurs Bandoulieres.

En effet la longueur des Baudriers a toûjours été fort incommode au Soldat dans une marche pendant la pluyë, & dans les Attaques des Places & autres lieux, ou il s'agit de faire quelque action de vigueur: car il faut alors que le Fantaſſin ſoit dégagé de tout embaras pour ſe gliſſer plus facilement dans un Vignoble, pour franchir un Foſſé, ou pour paſſer par deſſus une Paliſſade ou une haye.

On a auſſi rejetté l'uſage des Bandoulieres, tant pour empêcher que par là on ne ſaiſiſſe le Soldat au corps, qu'à cauſe qu'on a reconnu que le Soldat étant preſſé de tirer, vuidoit les balles & toute la poudre de ſes charges dans les baſques de ſon juſte-au-corps, afin de prendre le tout plus preſtement.

C'eſt pour ces raiſons que dans cette année 1684 on a ôté aux Soldats du Regiment des Gardes Françoiſes & Suiſſes leurs Baudriers & leurs Bandoulieres, & qu'on s'eſt contenté de leur donner un Ceinturon, qui ſert à porter leurs Epées une Bourſe ou Gibeciere où ils mettent leurs balles, & un Pouiverain où ils mettent leus poudres & où ils attachent auſſi leurs méches, comme on le peut remarquer au Soldat qui eſt ici repreſenté.

Des


5.

Des Piquiers.

ON choisit ordinairement pour Piquiers les Soldats de la Compagnie qui ont la taille la plus avantageuse, afin d'être plus propres à allonger leurs Piques, & à les presenter avec plus de vigueur & d'étenduë quand leurs Compagnies sont attaquées par la Cavalerie.

Les Armes offensives du Piquier sont ordinairement l'Epée & la Pique; & les défensives, le Corcelet, les Brassarts, &c. dont nous parlerons ci-aprés.

Les Piquiers sont emploiez d'ordinaire à la garde des poudres, à cause qu'ils ne portent point de feu avec eux. Ils sont d'une grande utilité dans les Batailles rangées, & servent à assûrer la marche des Troupes dans un païs découvert, où sans les Piquiers les Mousquetaires auroient peine à resister contre la Cavalerie qui les attaqueroit: Car aprés qu'elle auroit essüyé quelque décharge des gens de pied, elle ne manqueroit pas de les mettre en déroute, & de leur passer sur le ventre, si les Bataillons n'étoient bordez d'un bon nombre de Piquiers.

On a remarqué qu'un Cheval blessé d'une Arme à feu n'en est que plus animé; mais quand il se sent frappé d'un fer de Pique, tous les Esperons du monde ne le feroient pas avancer.

On remarque aussi qu'excepté dans les occasions que je viens de dire, les Piquiers sont par tout ailleurs fort inutiles, ne pouvant être employez pour Factionnaires dans des Postes avancez, où pour avertir il faut faire du bruit. Ils ne peuvent aussi servir dans les Attaques ni dans les Assauts des Places, où il faut avoir des Armes aisées à manier, & qui fassent beaucoup de bruit, pour intimider ceux qu'on attaque: Ces raisons & plusieurs autres ont donné lieu cette année de donner à quelques Mousquetaires des Bayonnettes pour mettre dans leurs canons, quand ils seront attaquez de la Cavalerie, & faire l'effet des Piques dont peut-être l'usage sera ainsi rejetté.

De


7.

De l Anſpeſade.

LEs Anſpeſades que les Commiſſaires de revües nomment dans leurs regiſtres *Apointez*, à cauſe qu'ils ont plus de paye que les ſimples Soldats, ſont d'ordinaire les plus vigilans & les plus vigoureux Soldats de la Compagnie: Ce ſont eux qui enſeignent l'exercice des Armes aux nouveaux venus dans la Campagnie: & comme ils doivent être fort entendus pour les gardes, en l'abſence des Officiers du Çorps-de-garde ils vont poſer les Factionnaires la Halebarde en main, ce qui les exempte de Faction, & qui leur donne le titre de *Bas officier d'Infanterie.* Il reçoit l'ordre de ſon Caporal. Quand la Compagnie marche, l'Anſpeſade porte le Mouſquet, & quelquefois un Fuſil, dans le ſecond rang.

Du Caporal.

Le Caporal eſt d'ordinaire un vieux Soldat, qui a été Anſpeſade, ou que l'on veut gratifier de ce Poſte en recompenſe de quelque action de bravoure. Le Caporal commande à l'Anſpeſade, & eſt exempt de faction. En l'abſence du Sergent il commande au Corps-de-garde, & conduit la Halebarde en main les Factionnaires les plus importans. Il reçoit le Mot des Rondes qui paſſent auprés du Corps-de-garde: il va l'épée nuë pour reçevoir le Mot de ceux que les Sentinelles de ſon Corps-de-garde arrétent, de quelque qualité qu'ils puiſſent être: il les conduit au Corps-de-garde, ſi le Mot qu'ils lui ont dit n'eſt pas le veritable. Quand la Compagnie marche il porte le Mouſquet ou un Fuſil; il eſt au premier rang.

Quand on releve la Compagnie de Garde c'eſt à lui de conſigner au Caporal qui entre en garde les ordres qu'il faut obſerver, en cas qu'il y en ait de nouveaux, & de le charger des meubles du Corps-de-garde, ou de ce qui y eſt mis en depoſt, & de l'inſtruire du nombre des Sentinelles qu'il doit poſer tant la nuit que le jour, & de ce quil y a à faire d'extraordinaire.

Du

Du Sergent.

LE Sergent eſt d'ordinaire un Soldat qui a paſſé par les degrez d'Anſpeſade, ou de Caporal ; quelquefois on lui donne la Halebarde ſans qu'il en ait exercé aucun, principalement quand il eſt de belle taille, vigilant, & qu'il ſçait bien lire & écrire, qui ſont des conditions eſſentielles, principalement au poſte du premier Sergent de la Compagnie, à cauſe qu'il tient le regiſtre du logement des Officiers & des Soldats de la Compagnie. Il appelle les Soldats par leurs noms le jour du preſt, & c'eſt lui qui le fait d'ordinaire à l'abſence des Officiers, & pique ceux qui manquent dans les Gardes. Le Sergent de garde, en l'abſence des Officiers de la Compagnie, monte & deſcend les Gardes à la tête des premiers rangs la Halebarde en main, qui eſt ſon Arme ordinaire, & les autres Sergens ſe mettent ſur les Ailes de la Compagnie, & la font dreſſer & obſerver les diſtances des rangs & des files, tant pour la marche que pour le combat. Tous les ſoirs le Sergent qui eſt de garde vient prendre l'ordre du Major ou de ſon Aide, & le porter à ſon Corps-de-garde ; Enſuite un autre Sergent va ſçavoir du Major ce qui ſe paſſe de nouveau pour en avertir ſes Officiers.

Quand un Sergent eſt de garde, & qu'il ſort du Corps-de-garde pour quelque affaire d'importance, il laiſſe l'Ordre & le Mot à un des Caporaux de ceux qui ſont de garde.

De l'Enſeigne.

L'ENSEIGNE eſt un Officier qui porte le Drapeau de la Compagnie où il eſt incorporé, quand il y en a un ; mais dans les Regimens où il n'y a que deux Drapeaux, chacun d'eux porte le Drapeau à ſon tour.

Si la Compagnie marche en ordonnance, l'Enſeigne ſe doit tenir au milieu des Piquiers, mais la Compagnie

allant à l'Assaut, l'Enseigne doit marcher avec son Drapeau à la tête des premiers rangs.

Dans une Bataille rangée les Enseignes avec leurs Drapeaux sont hors des rangs, & se postent à la tête de leurs Bataillons, devant les Piquiers.

Dans quelque Poste que se rencontre un Enseigne avec son Drapeau, il doit plûtôt mourir que de l'abandonner, l'honneur de la Compagnie y étant attaché.

Du Lieutenant.

Le Lieutenant est le second Officier de la Compagnie où il est incorporé : Il doit être une personne intelligente, ayant en l'absence du Capitaine le même pouvoir que lui sur la Compagnie. Quand elle est en ordonnance, & qu'elle marche, il se poste à la gauche du Capitaine, & à la droite; si l'Enseigne s'y rencontre. En l'absence du Capitaine le Lieutenant conduit la Compagnie, quand elle est formée en Bataillon; mais le Capitaine y étant le Lieutenant tiendra la queuë.

Du Sous-Lieutenant.

Le Sous-Lieutenant, qui est le troisiéme Officier de la Compagnie, exerce les mêmes fonctions que le Lieutenant.

Le Lieutenant, le Sous-Lieutenant, & l'Enseigne sont appellez *Officiers subalternes.*

Du Capitaine.

Le Capitaine est le premier Officier de sa Compagnie; Il doit être diligent, courageux & consommé dans les Fortifications & les Evolutions. Quand il conduit sa Compagnie il doit toûjours être à la tête entre le Lieutenant & l'Enseigne, supposant qu'ils s'y rencontrent. Il doit avoir grand soin de faire instruire les Soldats au maniment des Armes, & leur faire apprendre à se mettre en Bataille, à se remettre étant rompus, à faire les Conversions, & generalement tout autre exercice de Guerre. Le Capitaine marchant en campagne avec sa Compagnie, ne peut punir un Soldat de mort si ce n'est qu'il fût rebelle, car alors il le doit tuer : mais pour toute autre chose il ne peut que le faire desarmer & degarder, pour le livrer à la justice de son Colonel.

Du



Du Tambour.

LE Tambour est une personne qui par le bruit de sa Caisse avertit le Soldat de son devoir, ou de quelque Ordre nouveau.

Caisse A. que le vulgaire appelle mal-à-propos *Tambour* (puisque c'est le nom de celui qui la porte) est un Instrument Militaire fait d'une ou de deux planches de châtaigner, jointes ou tournées en figure cilindrique, creuses en dedans, & couvertes par leurs extrémitez de deux peaux de veau, que l'on bande ou lâche par le moyen de plusieurs serres B. & cordes C. qui tiennent à deux cerceaux D. pour faire tenir les peaux contre le corps de la Caisse.

Le Tambour, pour rendre le son de sa Caisse plus harmonieux, attache au dessous de la peau inferieure un timbre ou corde à boyau E. qu'il fait tenir par le moyen du cerceau.

Les Baguettes du Tambour F. sont longues de quinze à dix-huit poûces, elles sont d'ordinaire d'un bois fort dur & nèt, comme est le poirier, le bois d'Inde, & l'ébéne.

Les Batteries du Tambour sont diverses selon les differentes occasions qui se rencontrent, dont voici les plus ordinaires.

Battre la Diane, est la Batterie que les Assiegeans & quelquefois les Assiegez font à la pointe du jour.

Battre aux Champs, est pour avertir qu'on doit marcher ce jour-là pour quelque occasion, c'est ce que l'on nomme d'ordinaire le *premier.*

Battre le Dernier ou l'Assemblée, c'est pour avertir le Soldat de se ranger promptement sous le Drapeau.

Battre la Marche, c'est pour marquer qu'on a pris ses rangs & que l'on part.

Battre la Fricassée, c'est pour avertir que l'on leve ou que l'on pose le Drapeau, ou c'est pour faire avancer un Bataillon dans une Bataille rangée, ou l'en retirer.

Battre la Charge ou la Guerre, c'est pour l'avertir de faire feu.

Battre la Retraite, c'est pour l'obliger à cesser de tirer, & à se ranger au Drapeau, au Bataillon, ou à son logement.

Battre la Chamade, c'est quand on veut appeller quelqu'un.

Battre un Ban, c'est quand on veut publier quelque Ordre nouveau, reçevoir un Officier, ou châtier quelque Soldat.

Appeller, est pour avertir le Soldat de venir au plus vîte prendre les Armes pour faire parade devant quelque Officier considerable qui va passer.


13.
A
D
D

Ordre d'une Compagnie d'Infanterie Françoise.

APRES avoir parlé en particulier des Officiers des Soldats d'Infanterie, qui composent le corps d'une Compagnie, je les representerai dans cette Planche tous ensemble selon le rang qu'ils tiennent quand ils la forment, & je me servirai pour exemple d'une Compagnie aux Gardes, qui est d'ordinaire de cent hommes, dont le tiers est d'ordinaire de Piquiers.

A. est le Capitaine.

B. le Lieutenant.

C. l'Enseigne; dans une parade l'Enseigne porte son Drapeau; mais dans les marches ordinaires il le donne à porter à un Piquier qui est commis pour cela.

D. sont les Sergens: il y en a un d'ordinaire qui marche à la queuë des Officiers, ou à la tête de la Compagnie, & c'est celui que l'on nomme premier Sergent, qui au defaut des Officiers mene la Compagnie, & a soin du logement des Soldats au defaut des Fouriers.

E. les Caporaux.

F. les Anspesades.

G. les Mousquetaires.

H. les Piquiers.

I. les Tambours.

A la Queuë de la Compagnie est le Poste ordinaire du Sous-Lieutenant, quand les premiers Officiers se trouvent à la tête.

D'a


15.
A
B
E
F
I
D
G
H
C
D

D'un Regiment d'Infanterie.

APRES avoir traité des Soldats & des Officiers qui composent une Compagnie d'Infanterie, je dirai que la jonction de plusieurs de ces Compagnies commandées par un seul chef, est ce que l'on appelle Regiment d'Infanterie, & que ce Chef se nomme *Colonel*.

Les Regimens d'Infanterie en France sont d'ordinaire distinguez par les noms de *Vieux-corps*, *Petits-vieux-corps*, ou du mon de quelques Provinces ou de leur Colonel. Les noms des six Vieux-Corps sont *Picardie*, *Piedmont*, *Champagne*, *Navarre*, *Normandie*, & *la Marine*. Pour les Petits-vieux ils n'ont point de nom fixé, ils prennent celui des Colonels qui les commandent.

Les Regimens n'ont point un nombre fixé de Compagnies, il y en a de huit Compagnies, d'autres de trente, quelques-uns de cent, & même de plus.

Quand dans une Place fermée ou dans une Garnison il se rencontre un Colonel & un Maître-de-camp, (c'est ainsi qu'on appelle le Commandant d'un Regiment de Cavalerie) c'est le Colonel qui y commande, s'il n'y a pas un Gouverneur d'un degré au dessus de lui.

Quand il se rencontre plusieurs Regimens d'Infanterie ensemble, celui du Regiment des Gardes marche le premier de tous : & dans une revûë, ou dans une Bataille rangée, il tient la droite de toute l'Infanterie.

Il y avoit autrefois en ce Royaume un Colonel General de toute l'Infanterie Françoise ; mais depuis la mort du dernier Duc d'Espernon cette charge a été supprimée : Elle lui donnoit le pouvoir de nommer à toutes les charges de chaque Regiment, & même il avoit dans chacun de ces Corps une Compagnie à lui, que l'on appelloit *la Colonelle* : La justice ne se faisoit dans tous ces Regimens que sous le nom du Roi & le sien.

De

De l'Etat Major d'un Regiment en general.

DANS chaque Regiment il y a plusieurs Officiers, qui sont compris sous le nom d'*Etat Major*, leurs noms sont,

Le Colonel.
Le Lieutenant Colonel.
Le Major.
L'Aide Major.
Le Marschal des logis.
L'Aumônier.
Le Tambour Major.
Le Prevost.
Le Lieutenant du Prevost.
Le Greffier.
Le Chirurgien.
Le Commissaire à la conduite.
Les Archers &
Un Executeur.

De l'Etat Major d'un Regiment en particulier.

DU COLONEL.

LE Colonel doit être un homme riche, d'Authorité & de Respect, pour commander absolument à ses Capitaines : Il doit conduire son Regiment selon la préeminence que le Roi ou son General lui ont donnée : Il doit avoir un soin particulier que les Compagnies de son Regiment soient completes d'Hommes, & équipées d'Armes. Son Poste dans les Revûës, les Batailles, &c. est à la tête du Regiment : Il a droit d'interdire les Capitaines & les Officiers Subalternes de son Regiment lorsqu'ils manquent au service, ou qu'ils sont cause dequelque sedition il doit lui-même toute sorte d'obeïssance au General de l'Armée. La Justice du Regiment s'exerce au nom du Roi & au sien. Dans une Garnison on pose d'ordinaire un Corp-de-garde devant le logis du Colonel.

DU LIEUTENANT-COLONEL.

Cette Charge, qui est la seconde du Regiment, n'est donnée d'ordinaire qu'à un Officier qui s'est distingué par ses belles Actions. En l'absence du Colonel il a tout pouvoir sur le Regiment. Dans un jour de combat il se poste à la tête du Regiment, & à la gauche du Colonel quand il s'y rencontre. Le Colonel & le Lieutenant-Colonel ne montent point de Garde dans la Place où ils sont en Garnison. En l'absence du Colonel on pose un Corps-de-garde devant le logis du Lieutenant-Colonel.

DU MAJOR.

Le Major, que quelques-uns nomment *Sergent-Major*, doit être un Officier d'une vigilance toute particuliere. Il a libre entrée chez le General pour reçevoir les Ordres necessaires, tant pour la Marche de son Regiment, que pour les Munitions qu'il fait distribuer à chaque Compagnie : Il prend l'Ordre du General, ou de celui qui commande en

son

ſon abſence, ou bien de ſon Colonel, & le donne à ſon Aide, ou ſur la place à tous les Sergens de ſon Regiment. Il doit avoir un Rolle de tous les Officiers & de tous les Soldats de chaque Compagnie, & un ſoin particulier de malades & des bleſſez, & de tout ce qui appartient generalement a la ſanté des Soldats. C'eſt au Major d'avoir le ſoin de faire faire l'exercice au Regiment, de le mettre en Bataille dans une Revûë ou Parade, & dans toutes les autres occaſions où il faut qu'il paroiſſe ou qu'il combatte. Le Major eſt le ſeul des Officiers d'Infanterie qui eſt à cheval dans un jour de combat, afin d'être plus diſpoſé à executer les Ordres de ſon Colonel, tant pour faire avancer ou reculer le Regiment, que pour rallier les Fuiards en cas de rupture.

DE L'AIDE-MAJOR.

L'Aide-Major eſt un Officier, qui en l'abſence du Major a le ſoin des affaires du Regiment: ſon nom fait aſſez connoître que ce doit être une perſonne d'un merite ſingulier.

DU GARCON-MAJOR.

On a créé depuis peu cette Charge dans le Regiment des Gardes, afin que l'Officier qui l'exerce, ait ſoin de faire faire l'exercice aux Soldats, & de les conduire en bon ordre tant en montant qu'en deſcendant la Garde. Il a paye de Lieutenant.

DU MARESCHAL DES LOGIS.

Cét Officier a le ſoin de loger le Regiment, ce qui lui donne accés tous les ſoirs auprés de ſon Colonel ou du Major pour en reçevoir les Ordres. Dans une marche il doit aller chaque ſoir prendre l'ordre du Mareſchal des Logis general de l'Armée pour ſçavoir où ſera le rendez-vous des Troupes, & en avertir ſon Colonel. Cette Charge dans les Petits-Corps eſt d'ordinaire exercée par l'Aide-Major.

DE L'AUMONIER.

Cét Officier, qui eſt toûjours un Prêtre dans les Troupes Catholiques, a ſoin du Service Divin : ſa pieté & ſon courage ſont d'une grande utilité dans le Regiment où il eſt incorporé.

DU TAMBOUR-MAJOR.

L'Office du Tambour-Major eſt d'être ſoir & matin chez le Major pour reçevoir de lui l'ordre de battre la caiſſe, afin d'en avertir les autres Tambours du Regiment. Dans une Revûë le Tambour-Major ſe trouve la canne à la main à la droite des Tambours de chaque Compagnie, & les conduit juſqu'à la vûë du Commiſſaire ou du Prince qui la fait faire. Le jour d'une Bataille c'eſt lui qui ſelon l'ordre qu'il reçoit de ſon Colonel ou du Major fait battre la Charge ou la Retraite.

DU PREVOST.

Cette Charge demande une perſonne de cœur, & qui ait quelque teinture de loix, puiſque ſa principale fonction eſt d'arrêter les coupables, pour ſuivre les deſerteurs, s'en ſaiſir & les conſtituer priſonniers, même d'oüir leurs interrogations & les confrontations des témoins, d'inſtruire leur procés, & de les livrer au Major du Regiment : Dans le Conſeil de Guerre où il s'agit de punir quelque Soldat, c'eſt lui qui recueille les voix, qui dreſſe la Sentence, & qui la fait executer. Mais ſur tout il eſt obligé d'avoir un ſoin particulier que les Soldats qui ſont arrêtez priſonniers, ſoient bien traitez des Geoliers ou de ceux qui les ont en garde : Il doit auſſi avoir ſoin que le Quartier où loge le Regiment ſoit propre, que les Soldats vivent bien avec leurs hôtes, & que dans un Campement il y ait des commoditez pour les neceſſitez des Soldats. Le Prevoſt a le droit de taxer le prix de toutes les denrées qui ſe vendent au Quartier pour la ſubſiſtance des Soldats du Regiment, aprés qu'il en a conferé avec le Major. Dans une marche le Prevoſt a le ſoin des Bagages du Regiment, & doit toûjours avoir un certain nombre de chariots, de charettes ou d'autres voitures propres à conduire les malades dans les lieux ou dans les Hoſpitaux les plus proches du Campement, ou du lieu où ſe doit donner un combat : C'eſt auſſi au Prevoſt à donner le rang aux Vivandiers ou Marchands qui ſuivent le Regiment.

DU LIEUTENANT DU PREVOST.

On confie d'ordinaire cette Charge à un vieux Archer, qui par

ſon ſervice s'eſt fait diſtinguer d'entre ſes camarades. Il fait en l'abſence du Prevoſt une partie de ſes fonctions, c'eſt-à-dire, il arréte priſonnier, il court aprés les deſerteurs, il dreſſe même leurs procés, &c.

DU GREFFIER.

Celui qui eſt revétu de cette Charge a ſoin de garder les titres & les Actes touchant l'Ancienneté & les Prerogatives du Regiment. C'eſt lui qui dans le Conſeil de Guerre, quand il s'agit de punir quelque Soldat, fait la lecture des Informations, des Recollemens, des Confrontations, & des Concluſions du Major : C'eſt auſſi lui qui prononce l'Arreſt au coupable, & qui marche quelquefois le premier à cheval quand on le va executer. Cette Charge eſt d'ordinaire exercée par le Lieutenant du Prevoſt.

DU CHIRURGIEN-MAJOR.

Le Chirurgien-Major doit avoir le ſoin que les autres Chirurgiens du Regiment faſſent le poil toutes les ſemaines aux Soldats de leurs Compagnies. C'eſt lui qui garde les drogues & les onguents propres à la cure des maladies & des playes, & qui a le ſoin de garder dans un cofre, qui apartient au Regiment, tous les outils & inſtrumens neceſſaires à la Chirurgie, comme la Scie, à ſcier les os, des bras, des cuiſſes & des jambes; le Trepan, pour ouvrir le teſt quand il eſt offencé; les Sondes, les Charchebales, les Raſoirs, les Biſtouris, &c.

DU COMMISSAIRE A LA CONDUITE.

Cét Officier, qui prend la qualité de *Commiſſaire des Guerres* a ſoin dans une marche que les Habitans des lieux de la route fourniſſent au Regiment l'Etape ou une diſtribution de Vivres aux Soldats, ce qui leur eſt enſuite payé ou rabattu ſur le rolle de leurs tailles. C'eſt auſſi le ſoin du Commiſſaire de travailler avec le Maire, ou les principaux Habitans du lieu où doit ſejourner le Regiment, à regler les billets pour le logement des Soldats.

DES ARCHERS.

La principale fonction des Archers eſt d'accompagner le Prevoſt, à la pourſuite des deſerteurs, & de les conduire au ſupplice.

DE L'EXECUTEUR.

C'eſt d'ordinaire un coupable de vol, à qui on fait grace du crime dont il châtie ſes camarades.

Ordre

Ordre des Postes d'un Regiment mis en Bataille.

POUR donner une idée plus particuliere des Postes que les Officiers tiennent dans leur Regiment, j'en representerai ici un de douze Compagnies mis en Bataille. Les lettres marqueront le Poste particulier de l'Officier qui sera nommé, sçavoir,

Le Colonel A.

Le Lieutenant-Colonel B.

Les Capitaines C.

Le Major D.

L'Aide-Major E.

Les Lieutenans F.

Les Enseignes G. S'il se rencontre des Lieutenans reformez dans le Regiment, leurs Postes sont à la droite & à la gauche des Enseignes, & sur la même ligne, ou avec les Sous-Lieutenans à la queuë du Bataillon.

Les Sergens H.

Les Sous-Lieutenans I.

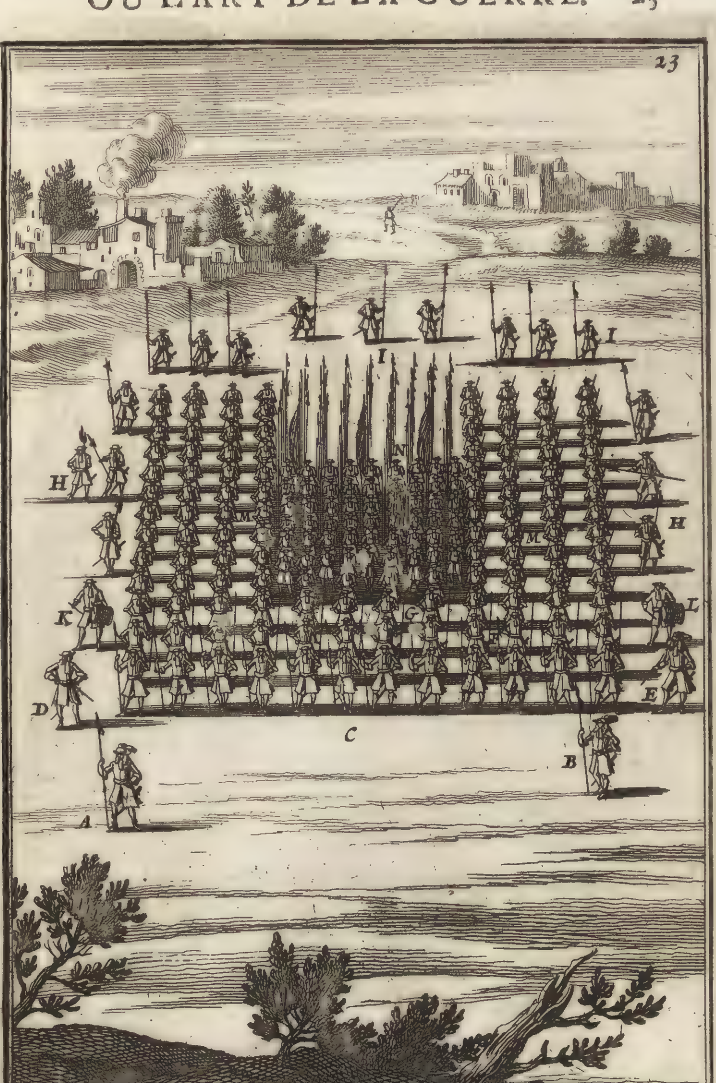
Le Tambour-Major K.

Les Tambours L.

Les Mousquetaires M.

Les Piquiers N.

Pour ce qui est de l'Aumônier, du Chirurgien & des autres Officiers de l'Etat Major, ils n'ont point de Poste fixe quand le Regiment est en Bataille, étant obligez d'aller où la necessité de leur Charge les appelle.


23
I
I
N
H
H
M
M
K
L
G
D
E
C
B
A

De la Marche d'un Regiment par division.

SOIT que le Regiment fasse revûë, qu'il entre ou qu'il sorte de quelque Place, c'est la coûtume que tous ses Soldats & Officiers qui sont capables de porter les Armes s'y rencontrent chacun dans sa division, afin que les Postes étant remplis on juge plus certainement du nombre des Soldats & des Officiers, principalement quand ils défilent quatre à quatre, six à six, ou huit à huit: dans cét exemple nous le ferons défiler par division de 6. de front, & nous marquerons de lettres les Postes de chaque Officier selon leur rang, sçavoir.

A. le Colonel à tête de son Regiment, cinq ou six pas devant les Capitaines.

B. le Lieutenant-Colonel à la gauche du Colonel, à trois ou quatre pas des Capitaines.

C. La moitié des Capitaines à la tête, & l'autre moitié à la queuë du Regiment.

D. Les Lieutenans à la tête de chaque division des Mousquetaires.

E. les divisions des Mousquetaires de la premiere manche.

F. les Tambours à la tête, au centre & à la queuë du Regiment.

G. les Sous-Lieutenans à la tête des divisions des Piquiers.

H. les divisions des Piquiers.

I. les Enseignes avec leurs Drapeaux.

K. les Mousquetaires de la seconde manche.

L. les Sergens sur les Ailes des divisions pour faire observer les rangs.

M. le Major qui fait défiler.

N. l'Aide-Major.

De


25
C
K
K
K
F
D
N
D
H
H
L
G
F
I
G
M
D
B
D
L
F
E
A

De l'Infanterie Suisse.

EN France il y a un Corps d'Infanterie Suiffes qui ont pour General Mr. le Duc du Maine.

Dans chacun de leur Regiment il y a un Colonel, un Lieutenant-Colonel, un Major, deux Aides-Majors, & un grand Juge.

Dans chaque Compagnie il y a un Capitaine, un Lieutenant, un Sous-Lieutenant, un Enfeigne, quatre Sergens, quatre Trabans, un Prevoft; un Juge, un Capitaine d'Armes, un Fourier, un Secretaire, & un Porte-Enfeigne.

Leur Compagnie Colonelle du Regiment des Gardes qui a deux Lieutenans & fix Trabans, marche d'ordinaire dans l'ordre fuivant.

Le Capitaine A.
Deux Lieutenants B.
Un Sergent C.
Quatre Trabands D.
Les Caporaux E.
Les Anfpefades F.
Quatre Tambours & le Fifre G.
Les Moufquetaires H. de la premiere manche.
Deux Trabands I.
Deux Tambours K.
L'Enfeigne L.
Les Piquiers M.
Les Moufquetaires N. de la feconde manche.
Le Sous-Lieutenant O.
Sur les Ailes de la Compagnie font les Sergens P.

Traband eft une perfonne choifie pour la défence particuliere du Capitaine & du Drapeau.

L'Arme du Traband outre l'Epée eft une Halebarde, dont le fer eft taillé par fon extrémité en lame de Pertuifane, & fes deux côtez en Hache d'Arme, & en bec de Corbin. Il porte d'ordinaire la livrée du Colonel: il eft exempt des Factions, & a par jour huit deniers de paye plus que les Soldats ordinaires de la Compagnie.


27
O
T
L
N
M
K
I
P
H
G
F
E
A
B
C
D

CHAPITRE II.

Des Armes Offensives & Défensives qui sont en usage dans l'Infanterie.

Des differentes sortes d'Epées.

COMME je suis sur les rémarques des Armes du Soldat, je dirai en passant, que dans tous les lieux où j'ay été, je n'ay point vû de Magazin d'Armes si bien fourni de toutes sortes d'Epées que celui du Château de Chantilly, Maison de plaissance de Monsieur le Prince; car outre qu'on y trouve une infinité d'Epées tres-anciennes, il y en a de toutes les Nations; sur tout on y en voit quantité de celles qui sont les plus usitées pour l'Attaque & pour la Défence des Places: J'ay crû obliger les curieux d'en representer ici quelques-unes par ordre alphabetique.

A. est un Braquemar, un Couteau ou une Epée de Cour, sa longueur est d'un pied & demi.

B. est une Epée de Rencontre; nous en avons parlé dans les pages précedentes, expliquant l'Equipage & les Armes du Soldat.

C. est une Estocade, une Brette, ou une Epée de longueur, sa lame est étroite & longue; en y comprenant sa poignée elle a quatre pieds de longueur.

D. est un Espadon ou double Epée, sa lame est fort longue & tranchante des deux côtez, sa poignée est de differente longueur, celles qui ont deux poignées & deux pommeaux ont ordinairement un pied & demi de longueur; l'on ne se peut guere servir de l'Espadon qu'avec les deux mains.

E. est une Epée fourée, ou en bâton; les Soldats s'en servent

ſervent quand ils ſe déguiſent en Marchands ou en Païſans pour ſurprendre quelque Poſte.

F. eſt une Epée à la Suiſſe avec ſa garde faite de deux pontais, M N. & de pluſieurs branches.

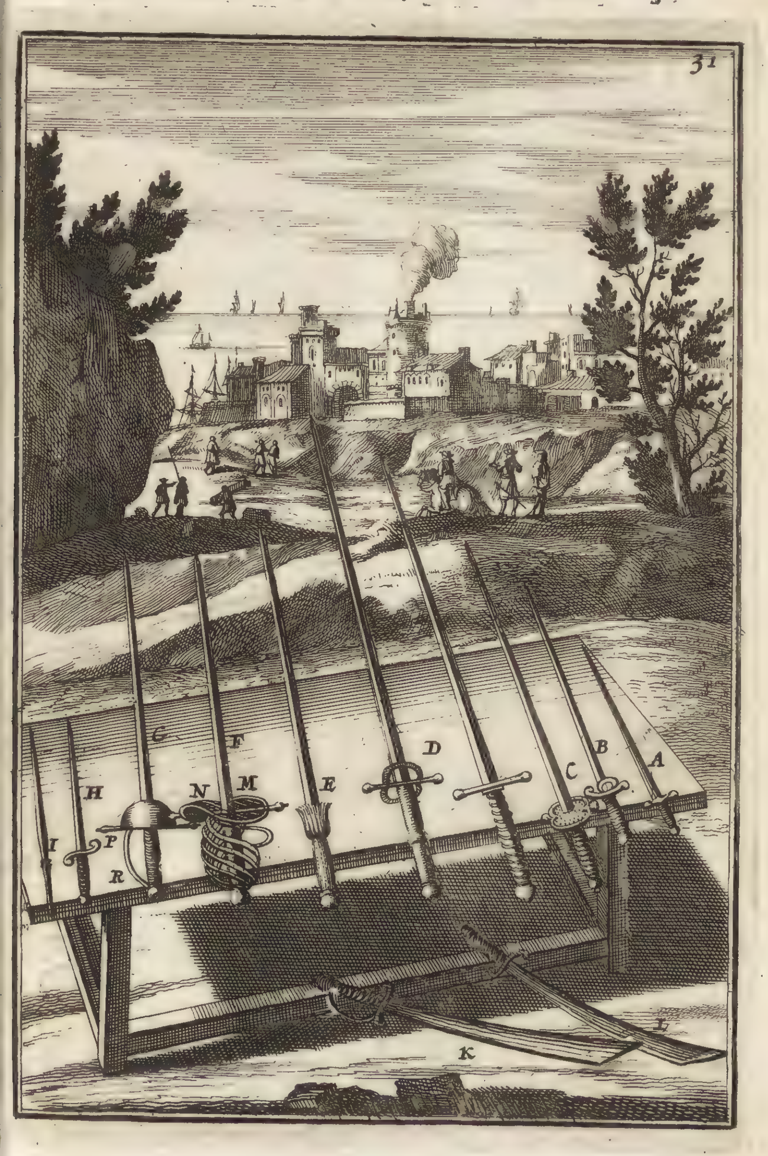
G. eſt une Epée à l'Eſpagnole & à la Portugaiſe, ayant ſa garde creuſe en maniere de calotte, avec deux grands quillons O P. & petit revers R. ſa poignée eſt fort courte, & ſon pommeau tres-petit.

H. eſt un Poignard, il eſt fort en uſage en Italie, en Eſpagne, & en Portugal.

I. eſt une Bayonnette ou une petite lame montée dans un manche de bois; le Soldat s'en ſert dans quelques occaſions comme d'une demi-pique, en mettant ſon manche dans le Canon de ſon Mouſquet ou de ſon Fuſil.

K. eſt un Sabre, il y en a de droits & de courbes; les uns & les autres ſont fort en uſage dans la Cavalerie: Ceux que l'Infanterie Suiſſe porte en France ſont courbez, & quelques-uns les nomment *Cimeteres*: ſa lame n'eſt pas tout-à-fait ſi longue que celle de l'épée, mais en recompenſe elle eſt preſque deux fois plus large, le Suiſſe en frappe plus d'eſtramaçon que de pointe.

L. eſt un Cimetere, il ne differe du Sabre courbé qu'en ce qu'il a plus de courbure, & que ſa pointe eſt comme échancrée en portion de cercle.


31
G
F
D
B
A
C
H
N
M
E
I
P
R
L
K

Explication particuliere des parties du Mousquet

DANS la page 2. de ce volume j'ay parlé en general de quelques piéces du Mousquet, presentement je vais nommer en détail toutes celles qui le composent.

A. est le Canon ; dans les Troupes d'Infanterie pour n'être ni trop pesant, ni trop foible, on l'a reglé à trois pieds & six poûces de longueur, sur une ligne d'épaisseur vers sa bouche, & de quatre à sa culasse. Pour son calibre il est d'ordinaire de huit lignes de Diametre. A huit lignes de la culasse il est percé d'un petit trou, que l'on appelle *Lumiére*, & qui sert à communiquer le feu du Bassinet à la poudre qui est dans le Canon.

B. est la Platine ; c'est une plaque de fer où sont attachez le Serpentin & le Bassinet. On la fait d'ordinaire tenir au Fust du Mousquet par trois visses & un fichet.

C. est le Serpentin ; c'est une piéce de fer attachée à la Platine par le moyen d'une visse. L'extrémité du Serpentin qui paroît en dehors de la platine est coupée en deux feüilles pour reçevoir la Méche qu'on y fait tenir par le moyen d'une visse qui serre les deux feüilles : l'autre partie du Serpentin qui se trouve engagée sous la platine, forme une petite gachette, où va répondre la clef.

D. est le Bassinet, il est fait de quatre piéces de fer, posées en saillie sur la platine vis-à-vis la lumiere du Canon : La petite piéce inferieure qui est taillée en creux pour reçevoir la poudre de l'amorce est celle que l'on nomme proprement *Bassinet*, à cause de sa figure ; celle de dessus ou la seconde piéce s'appelle *Couverture*, la trosiéme *Garde-feu*, & la quatriéme est la *Visse* qui les tient toutes ensemble.

E. est la Crosse ou le dernierre du Fust du Mousquet ; elle est longue & large & même platte par son extrémité où elle touche l'estomach du Soldat, afin que l'effort du recul lui soit moins sensible quand il tire son coup.

F. est la Clef ; c'est un morceau de fer dressé en maniere d'esse S. qui est écroué par le bout, lequel est caché dans la platine pour tenir à la gachette du Serpentin, & le faire joüer au gré du Soldat.

G. est le Fust ; c'est la longue piéce de bois qui est taillée en canau, elle est d'ordinaire la même piéce de bois que la Crosse, son Canal soûtient le Canon, qui y est engagé & qui y tient par deux tenons ; le bois de noyer est estimé le meilleur pour les Fusts.

H. est la Baguette ; c'est une maniere de gaule de bois de chêne, dont on se sert pour charger le Mousquet : elle tient au dessous du Fust par le moyen de trois Porte-baguettes.


33.
A
H
G
C
B
D
F
E

De la Charge du Mousquet, & de la maniere de le tirer.

LE Mousquet étant du calibre que j'ay dit dans la page précedente, il faut une demi-once & un gros de poudre de Magasin pour le charger.

Quand le Soldat n'a point de fourniment, & qu'il est pressé de tirer, il met d'ordinaire la balle dans le creux de sa main, la couvre en suite de poudre jusqu'à ce qu'elle ne paroisse plus; cette quantité de poudre est à peu prés ce qu'il en faut pour charger son Arme.

Les Bales du Mousquet du calibre ordinaire, sont de sept lignes de Diametre.

L'Amorce du Mousquet doit être d'un poudre plus fine que celle de la charge ordinaire.

La Méche la plus serrée & la plus séche est préferable à là nouvelle.

La Portée ordinaire du Mousquet, comme j'ay dit en plusieurs endroits de cét Ouvrage, est ordinairement de c nt vingt toises; mais quand on le charge un peu plus que son ordinaire, il porte jusqu'à cent-quarante & cent-cinquante toises.

Les bonnes Décharges ne se doivent faire que de la demie portée ou des deux tiers, & c'est un grand hazard quand elles réüssissent à la portée entiere.

Pour bien coucher en joüe, il faut que le Mousquetaire pose la Crosse du Mousquet contre son estomach un demi-pied au dessous du menton; la main gauche sous le fust, vers l'endroit où la baguette entre dedans; il doit avoir la main droite sur la crosse du côté de la platine, en telle sorte que son poûce soit éloigné du derriere de la culasse de quatre ou cinq doigts, & que les autres doigts de sa main soient sous la clef pour faire joüer le serpentin. Il faut que le bout du Mousquet soit toûjours à la hauteur du gros de l'ennemi, ou vis-à-vis la genoüilliere du Cavalier, quand il est monté sur son cheval.

Du


35

Du Fusil.

LE Fusil qui a d'ordinaire quatre pieds & dix poûces de longueur est composé de trois principales piéces, qui sont
Sa Monture marquée A.
Son Canon marqué B.
Sa Platine marquée C. & de son Equipage.

De la Monture.

Les principales parties de la Monture, Fust ou Bois sont
La Couche D.
La Poignée E.
Le Canal F.
La Longe G. &
La Baguette H.

Du Canon.

Le Canon qui est long de trois pieds & huit poûces se disting[ue] en Corps & en Culasse. Le Corps consiste en la bonté de son f[er] & en la beauté de ses ornemens ; & la Culasse en sa Queuë.

De la Platine.

La Platine qui est longue de cinq poûces a pour principal[es] piéces
Le Bassinet I.
La Batterie K.
Le Ressort de Batterie L.
Le Chien M.
La Noix N.
Le grand Ressort O.
La Gachette P.
Le Ressort de la Gachette Q.
Et la Bride R.

De l'Equipage du Fusil.

L'Equipage du Fusil consiste en
Sa Plaque S.
Son Pousier T.
Son Ecusson V.
Sa Detante X.
Sa Sous-garde Y.
Sa Porte-visse Z.
Et quatre Porte-verges ou Baguettes.


37
B
G
H
A
F
O
M
K
L
I
C
N
Q
V
X
Y
T
Z
S
D

De la Pique, & de la Demi-pique.

LA Pique eſt l'Arme ordinaire des Piquiers & des principaux Officiers d'Infanterie.

Elle eſt faite d'un fer marqué A. & d'une Hampe B.

Son fer pour être bien fait, doit être par ſa pointe de la figure d'une feüille d'Abricotier pointuë & tranchante des deux côtez, ayant en longueur environ quatre poûces, & deux dans ſa plus grande largeur : Ses Branches, qui ſervent à l'attacher à ſa Hampe, doivent pour le moins être de deux pieds de longueur, & d'une force capable de reſiſter aux coups de Sabre que les Cavaliers ennemis y pourroient porter pour les faire ſauter, & à leur defaut le donner jour entre les Piquiers : Le moins de troux que l'on peut faire à ſes branches pour les faire tenir dans les fueillures de leurs Hampes, eſt toûjours le meilleur.

La Hampe de la Pique pour être bonne, doit être faite d'un brin de bois en frêne bien droit, & de l'épaiſſeur de quatorze à quinze lignes dans ſon plus fort.

Autrefois les Piques étoient de quatorze à quinze pieds de longueur entre le fer & le talon, mais depuis quelques années on les a reglées à treize pieds & demi, & tout au plus à quatorze pieds de longueur.

Le Talon de la Pique eſt d'ordinaire garni d'une virolle de fer ou de cuivre, creuſée par un côté pour reçevoir la hampe, & de l'autre côté elle eſt pointuë pour ſervir à ficher la Pique en terre, quand on ne la veut pas coucher.

La Demi-pique, que quelques-uns nomment *Spontons*, eſt de huit à neuf pieds de longueur ; ſon fer eſt de la même figure que celui des Piques, excepté que la pointe eſt plus petite, ſa largeur plus etroite, & ſes branches plus courtes : ſon bois eſt de la même eſpéce que celui des Piques, il y en a auſſi quelques-unes de bois d'ébene & d'Inde.

Les Officiers d'Infanterie ſe ſervent de la Demi-pique dans les actions de Parade.

De


39
A
B

De la Halebarde, & des autres Armes qui ont à peu prés sa figure & sa grandeur.

LA Halebarde est l'Arme ordinaire des Sergens d'Infanterie : Il y en a de plusieurs façons, mais les plus usitées sont comme la marquée A.

Son fer pour être bien fait doit avoir sa pointe en lame d'épée, & trancher des deux côtez : sa longueur est d'un pied à quinze poûces, depuis sa pointe jusqu'au bout de son manche qui est creux pour y reçevoir sa hampe : Ce fer est taillé d'ordinaire au pied de la lame, d'un côté en maniere de croissant, & de l'autre en maniere d'étoile, & un peu au dessous sont un ou deux crochets qui y sont rivez & fort commodes pour élever des fascines, ou les attirer à soi, & même pour détourner ce qui pourroit faire obstacle dans quelque passage, comme gabions, sacs de laine, futailles & autres choses qui servent à faire des Baricades & des Retranchemens.

La Hampe ou le Manche de la Halebarde est de bois de frêne de cinq pieds & demi de long sur un poûce & demi de grosseur, de maniere que la longueur de la Halebarde toute montée est d'ordinaire de six pieds, trois ou quatre poûces : Le Tallon ou l'extrémité du bas de la Hampe est quelquefois garni d'une maniere de petite virolle de fer ou de cuivre, qui est creuse d'un côté pour y être attachée, & de l'autre côté pointuë pour mieux ficher la Halebarde en terre quand on fait halte, afin de marquer où est la tête de la Compagnie ou celle du Bataillon.

Les Sergens se servent fort utilement de la Halebarde pour déterminer l'étenduë du terrain qu'il doit y avoir entre les rangs, & même pour dresser les Files, & faire défiler les Soldats selon l'occasion, & les châtier en cas de desobeïssance.

B. est une Pertuisane, sa Hampe qui est de la même nature que celle de la Halebarde, est un peu plus grosse & un peu plus longue.

C'est une Hache d'Arme, par sa figure on peut bien juger que son fer sert à frapper par un côté, & à acrocher par l'autre.

D est une Faulx, cette Arme est tres-bonne pour la défence des Dehors, la grandeur de son fer étant d'une étrange execution.

E. est une Fourche, son fer qui est taillé en maniere de deux pointes, a un crochet proche l'endroit où il est attaché à son manche : Cette Arme & les précedentes sont tres-bonnes pour la défense des Postes où il faut combattre de prés, lorsqu'on n'a pas le temps de se servir des Armes à feu.


41.
A
B
C
D
E

Des Armes Défensives qui servent aux Piquiers & aux Officiers d'Infanterie.

COMME le principal emploi des Piquiers est de faire ferme contre la Cavalerie, on leur a donné des Armes pour les couvrir des coups du Cavalier, principalement du coup d'estramasson ou de revers.

Les noms de leurs Armes Défensives sont d'ordinaire,
Le Cabasset A.
Le Corcelet B.
Les Brassarts C.
Les Tassettes D.
Le Hausse-col E.

Du Cabasset.

Le Cabasset, que l'on nomme d'ordinaire *un Pot-en-tête*, sert à couvrir la tête des Piquiers ; autrefois les Piquiers du Regiment des Gardes en portoient sous le nom de *Bourguignotte*, mais peu à peu ils en ont quitté l'usage à cause de sa pesanteur.

Du Corcelet.

Le Corcelet, qu'on nommoit anciennement *Halecret*, est composé de deux grandes piéces qui couvrent le devant & le derriere du corps. Le Corcelet differe de la Cuirasse, en ce que la Cuirasse est à l'épreuve du Mousquet, & le Corcelet ne l'est que du Pistolet ou du coup d'estramasson : les Piquiers du Regiment aux Gardes s'en servent encore aujourd'hui.

Des Brassarts.

Les Brassarts accompagnez de leurs Epaulieres, se joignent au Corcelet par le moyen de trois boucles : ils servent à cou-


43
A
B
C
D
E

couvrir lesépaules, & à garnir les bras du Piquier: ils sont composez de plusieurs Lames du même fer que le Corcelet, attachées les unes sur les autres par plusieurs cloux rivez de part & d'autre, & disposez d'une telle maniere les unes sur les autres, qu'elles s'allongent ou se resserrent selon que le Piquier a envie de retirer ou d'avancer son bras. Les Armuriers les enrichissent d'ordinaire de cloux perdus.

Des Tassettes.

Les Tassettes & les Cuissarts servent à couvrir le deffaut de la Cuirasse, où ils sont attachez par quatre boucles, & à couvrir une partie du bas-ventre & le devant des cuisses; elles sont du même fer que les Brassarts, & travaillées de la même maniere avec plus d'étenduë & moins de rondeur.

De Hausse-col.

Le Hausse-col, qui est d'ordinaire de fer ou de cuivre doré, est quelquefois accompagné de son Gorgerin; les Officiers Subalternes d'Infanterie, & les Capitaines, les Lieutenans-Colonels, & même les Colonels, n'ont point d'autres Armes Défensives dans les revûës, dans les gardes, & même dans le combat.

Les Piquiers Suisses du Regiment des Gardes en France, & même leurs Officiers dans les Revûës, les Gardes, & les Combats, portent d'ordinaire le Pot-en-tête, le Corcelet, les Brassarts & les Tassettes.

CHAPITRE III.

Des Exercices des Armes en uſage dans l'Infanterie.

SANS difficulté ce Chapitre eſt un des plus neceſſaires qu'il y ait dans ce Volume touchant les Officiers d'Infanterie, principalement pour les Officiers Subalternes, puiſqu'ils y peuvent remarquer toutes les differentes Poſtures que les Mouſquetaires & les Piquiers ſont obligez de faire pour reſiſter à leurs Ennemis, & même la maniere qu'il faut tenir pour enſeigner aux Soldats à bien faire l'exercice ſelon la Methode la plus nouvelle.

Des Mousquetaires.

AVANT que de parler des Exercices, je representerai dans cette page comme en maniere de prelude, les principales postures que doivent tenir les Mousquetaires étans sous les Armes. Il n'y a personne qui ne sçache que pour bien armer un Mousquetaire, il doit être muni d'une Epée, d'un Ceinturon, fourni de sa Gibeciere, d'un Poulverin, de Mêche, & de son Fourniment, avec un Mousquet garni de toutes ses piéces.

La figure A. represente un Mousquetaire en posture, & prest à reçevoir le commandement.

La figure marquée B. represente un Mousquetaire se reposant sur ses Armes.

La figure C. represente un Mousquetaire qui attend le commandement pour tirer.

La figure D. represente un Mousquetaire qui couche en jouë.

La figure E. represente un Mousquetaire qui tire les genoux en terre, ou pour border la haye.



Des Piquiers.

ON considerera dans cette planche les Piquiers ſous les Armes, avec leurs principales parties, ſelon les diverſes occaſions de marcher ou de combattre: Je les repreſente avec la Bourguignotte en tête qu'ils avoient accoutumé de porter pour ſe garantir dans un Combat & dans une Mélée, des coups de Sabre que le Cavalier leur pouvoit porter. C'eſt à leurs Anſpeſades ou Sergens à les inſtruire au maniment de leurs Armes.

A. Pique plantée.

B. Pique en avant.

C. Pique contre la Cavalerie.

D. Pique haute.

E. Pique de biais.


A
C
B
D
E

Des Bataillons en general.

TOus les Gens de Guerre avant que de faire l'Exercice, ou de se mettre en Bataille, pour entrer ou sortir des Villes, ont accoûtumé de se joindre & de s'assembler en de petits Corps: & ces petits Corps s'appellent en l'Infanterie un Bataillon A. & dans la Cavalerie un Escadron B. je parlerai de ces derniers dans le Chapitre de la Cavalerie.

Le Bataillon est composé de Piquiers & de Mousquetaires, & dans les Evolutions on divise le Bataillon en trois Gros ou trois Corps: tous les Piquiers font un Corps, que l'on met au milieu, & les Mousquetaires sont partagez en deux Corps ou Manches, qui se mettent sur les Aîles, comme il se voit dans le gros Bataillon A. qui est divisé en trois Corps, dont celui des Piquiers est placé au milieu.

Definition des Parties d'un Bataillon.

A B. Front du Bataillon, Face du Bataillon, Chef de Files, Rang du Bataillon, ou Tête du Bataillon.
C D. Serre Demi-File.
E F. Demi-File.
G H. Serre-File.
A G. Flanc du Bataillon, Aîle du Bataillon, Hauteur du Bataillon, File du Bataillon.
A G I K. Demi-Rang de main droite.
B H L M. Demi-Rang de main gauche.
A G. Aîle droite.
B H. Aile gauche.
A G N O Quarts de Rang de l'Aîle droite.
B H P Q. Quarts de Rang de l'Aîle gauche.
X Y Z. &c. Quarts de Rang du milieu.

Il y a encore les Quarts de Files de la Tête, de la Queuë, & du Milieu; mais pour cela il faut que les Bataillons soient à huit de hauteur, ce qui n'est plus usité ou fort rarement.

Les Bataillons n'ont point un nombre fixe d'Hommes, mais les bons sont ceux que l'on fait depuis 600. jusqu'à mille hommes: on les met à six de hauteur, & quelquefois, mais rarement, à huit.


A
B
A
A
NS Y I L Z V P
G H
E F
C D
A OR X KM & TQ B

Des Bataillons en particulier.

UN Bataillon pour être bien dressé, doit avoir ses Files pa ralleles entr'elles aussi-bien que les Rangs. C'est une chos que l'Officier qui commande, doit être fort soigneux de faire ob server, aussi bien que de faire tenir les Rangs & les Files droites à quoi servent beaucoup les Sergens, qu'il fera tenir sur les Ailes.

Pour la facilité des Evolutions & la beauté de l'Exercice, il faut si cela se peut, que les Rangs & les Files soient en nombre pair.

La distance qui doit être entre les Rangs & entre les Files d'u Bataillon, est autant differente qu'il se trouve de differentes occa sions pour faire des mouvemens, & qu'on est obligé de se forme sur des Terrains dissemblables.

Quand on voudra faire défiler un Bataillon, on commencera pa sa droite.

Quand un Bataillon passe sous le Canon de l'Ennemi, si le terrai le permet, la distance entre les Rangs & les Files doit être de di huit pieds, afin que dans ce grand intervalle le Boulet trouve moi de prise.

Dans une Montre ordinaire dans l'Exercice, & dans une Revûe soit generale ou particuliere, on donnera douze ou treize pieds e tre chaque Rang, & trois ou quatre pieds entre chaque File.

Dans un Combat d'un Bataillon contre de l'Infanterie seule, distance des Rangs & des Files est ordinairement de trois ou quat pieds. Un Bataillon voulant resister aux efforts d'un Escadron, & empêcher que le choq de la Cavalerie ne s'y fasse jour & ne le re verse, cette distance doit être de quatre pieds.

Dans un Bataillon qui combat, lorsque les premiers Rangs q ont fait feu à la tête du Bataillon regagnent la Queuë du mêm Bataillon, ils passent par les intervalles des Files, afin d'aller recha ger à la Queuë, tandis que les autres Rangs font leur décharge: est alors de la prudence de l'Officier qui commande, de laisser c intervalle propre & commode à defiler de la sorte, s'il n'aime mie que les Rangs qui ont tiré, se coupent au Demi-Rang, & q passant par les Aîles du Bataillon, ils en regagnent la Queuë.

Quand un Bataillon est sur son front, c'est-à-dire, quand to les Soldats font face vers le même coté, si l'on fait à droit & à ga che, ce qui étoit File devient Rang, & reciproquement, ce q étoit Rang devient File: de sorte que la Tête & la Queuë sont alo considerées comme les Aîles ou les Flancs, & les Flancs sont co me la Tête ou la Queuë.

D

Des choses necessaires à apprendre à un nouveau Soldat, pour entrer dans un Bataillon.

AVANT que d'introduire un nouveau Soldat dans un Bataillon, les Anspesades, les Caporaux, ou les Sergens, doivent le dresser au maniement des Armes, tant de la Pique que du Mousquet, & lui apprendre tous les temps & toutes les mesures que l'on observe dans le Regiment, l'avertissant comme il se doit regler & gouverner par l'homme qui est à sa droite. De plus ils lui montreront comme il faut qu'il se tienne sous les Armes, en lui faisant observer de prendre un pied de distance entre ses deux talons & dans cette situation on lui fera faire à droit & à gauche, l'avertissant qu'on tourne toûjours sur le pied gauche, & qu'on doit toûjours partir du même pied gauche.

Il lui faut aussi apprendre les mesures pour marcher en se tenant le Corps droit, & ayant ses deux Epaules dressées en ligne droite, selon les deux Epaules de l'homme de sa droite, & quand on marche en Bataille, ou qu'on fait alte, il faut qu'il observe les mêmes mesures des Epaules de sa droite, en telle sorte que le bout de son pied droit soit aligné avec ceux de sa droite, observant que les bouts de ses deux pieds & ceux des hommes de sa droite fassent un front égal.

Il lui faut enseigner les mesures pour le quart de conversion, soit qu'on le fasse à droit ou à gauche, & sur tout il lui faut bien repeter qu'il ait un soin particulier de se bien dresser sur les deux Epaules de celui de sa droite, ou sur celles de celui de sa gauche selon qu'on doit tourner à droit ou à gauche.

En un mot pour regler juste sa situation, il lui faut prescrire de se tenir avec soin dans l'Enfilade des hommes qui sont devant lui, & sur le même front de ceux qui sont à ses côtez, comme l'unique secret de tenir les Rangs & les Files droites.

Des Commandemens tant pour l'Exercice du Mousquet, que de la Pique.

LES Commandemens sont les paroles que prononce l'Officier pour exprimer les mouvemens qu'il ordonne, & ces Ordres ou Commandemens partent toûjours de la bouche d'un seul Officier (ou du bruit de la caisse d'un Tambour) qui se tient à la tête du Bataillon : Et quand le Bataillon est grand, il y a d'autres Officiers sur les Angles qui repetent les mots aux Soldats, à cause que les mêmes Soldats sont trop éloignez de l'Officier qui commande pour pouvoir entendre les Commandemens qu'il fait.

La hauteur & le front du Bataillon étant determinez, & le Bataillon par consequent étant formé, les Piquiers au milieu des Manches des Mousquetaires, les Distances étant égales, les Rangs droits, & les Files droites, l'Officier qui fait faire l'Exercice dit d'abord,

Posez vos Mêches à terre.

A ce Commandement les Piquiers qui sont haut la Pique, font Pique en terre, & suivent l'ordre des Commandemens,

A droite, *quatre fois.*
A gauche, *quatre fois.*
Demi-tour à droit.
Remettez-vous.
Demi-tour à gauche.
Remettez-vous.

Ici les Piquiers sans faire aucun mouvement, restent Pique en terre.

Portez la main droite au Mousquet.
Haut le Mousquet.
Joignez la main gauche au Mousquet.
Prenez la Mêche.
Mettez la sur le Serpentin.

Com-

Compaſſez la Mêche.
Mettez les deux doigts ſur le Baſſinet.
Souflez la Mêche.
En joüe.
Tirez.
Retirez vos Armes.
Reprenez la Mêche.
Remettez la en ſon lieu.
Souflez ſur le Baſſinet.
Prenez le Poulverin.
Amorcez.
Fermez le Baſſinet.
Souflez ſur le Baſſinet.
Paſſez le Mouſquet au côté de l'Epée.
Prenez le Fourniment.
Mettez-le dans le Canon
Laiſſez tomber la poudre dans le Canon.
Remettez le Fourniment en ſon lieu.
Tirez la Baguette.
Haut la Baguette.
Racourciſſez la Baguette.
Mettez la dans le Canon.
Bourez.
Retirez la Baguette.
Haut la Baguette.
Racourciſſez la Baguette.
Remettez la en ſon lieu.
Portez la main droite au Mouſquet.
Haut le Mouſquet.
Mouſquet ſur l'épaule.

Ici les Mouſquetaires ne bougent.

Haut la Pique.

Ici l'Officier qui commande : dit : Prenez garde à vous, Bataillon.

Preſentez vos Armes.

Ici

Ici les Piquiers ne bougent.

Mouſquetaires aprétez-vous.

Ici les Piquiers & les Mouſquetaires preſentent leurs Armes.

A droit, *quatre fois.*

A gauche, *quatre fois.*

Demi-tour à droit.

Remettez-vous.

Demi-tour à gauche.

Remettez-vous.

Ici les Piquiers demeurent Piques preſentées.

En jouë.

Tirez.

Retirez vos Armes.

Ici les Piquiers font haut la Pique.

Mouſquet ſur l'Epaule.

Repoſez-vous ſur vos Armes.

Poſez vos Armes à terre.

Ici les Piquiers font Pique en terre.

Reprenez vos Armes.

Mouſquet ſur l'Epaule.

Ici les Piquiers font haut la Pique.

Reprenez vos Mêches.

Ici les Officiers reprennent leurs Poſtes, & marchent dans l'Ordre qu'ils étoient venus, juſqu'à ce qu'ils ayent reconduit le Drapeau.

CHAPITRE IV.

Des Evolutions.

Des Evolutions & de leurs parties.

LES Evolutions ſe reduiſent & conſiſtent aux Doublemens, aux Contremarches, aux Converſions, &c.

Quelque Doublement qu'il ſe faſſe, il faut toûjours partir du pied gauche.

Doubler les Rangs n'eſt autre choſe que de deux Rangs n'en faire qu'un, ou mettre deux Rangs en un: & de même, doubler les Files n'eſt autre choſe que de deux Files n'en faire qu'une, ou mettre deux Files en une. De ſorte que doubler les Rangs c'eſt augmenter le Front du Bataillon, & en diminuer la Hauteur: & tout au contraire, doubler les Files, c'eſt diminuer le Front du Bataillon & lui donner plus de Hauteur.

Ou double les Rangs lorſque l'Ennemi attaque le Bataillon par Tête ou Queuë, & qu'on ſe veut empêcher d'être enveloppé, & pris par les Flancs; car alors on combat ſous un plus grand Front, ce qui fait que les Rangs ſont commandez de tirer quand l'Ennemi charge la Tête ou la Queuë, ou bien quand on le veut charger par Queuë ou par Tête.

On double les Files, ſoit pour s'accommoder à la neceſſité d'un Terrain étroit, ſoit pour reſiſter à l'Ennemi, s'il attaque le Flanc du Bataillon. Ce n'eſt pas que quand l'Ennemi vient à la charge ſur les Aîles du Bataillon, il ne vaille beaucoup mieux faire la Converſion que de combattre par Files, ce qui ſe doit entendre lorſque le Bataillon ne marche point, qu'il combat en un Poſte arrêté, & que le Terrain fournit aſſez d'eſpace pour faire la Converſion.

Et la raiſon pourquoi dans ces ſortes d'Attaques la Converſion eſt preferable au Doublement par Files, c'eſt qu'aprés la Converſion le Bataillon garde ſa premiere forme, & qu'il oppoſe à l'Ennemi ſes meilleurs hommes, qui d'ordinaire ſont les chefs de Files: au lieu que le Doublement par Files change l'ordre & la forme du Bataillon, ce qui étoit Rang devient File, & ce qui étoit File devient Rang; & ſi ce changement ſe fait parmi de nouvelles Levées, il trouble & déconcerte les nouveaux Soldats.



Maniere de pratiquer les Doublemens.

LE Bataillon étant bien dreſſé, s'il eſt de Mouſquetaires ſeuls, l'Officier qui fait faire l'Exercice, dit : *Mouſquetaires, prenez garde à vous :* ſi c'eſt un Bataillon de ſimples Piquiers, il fait faire haut la Pique à ceux qui doivent marcher, & il dit : *Les Rangs qui doivent doubler à droit, haut la Pique : Les Rangs qui doivent doubler à gauche, haut la Pique.* Et c'eſt un ordre general dans un Bataillon de Piquiers, que toûjours ceux qui doivent doubler font haut la Pique, & l'on fait mettre la Pique en terre à ceux qui doivent demeurer ſur leur Terrain.

Mais quand le Bataillon eſt composé de Mouſquetaires & de Piquiers, l'Officier fait les Commandemens ſuivans, ce qui ſe pratique auſſi pour les Mouſquetaires ſeuls, & les Piquiers ſeuls,

A droit, doublez vos Rangs en avant, marchez.

Pour faire le Doublement juſte, il faut que les Soldats en partant du pied gauche viennent ſe placer dans le milieu des diſtances des Rangs qu'ils doublent, Exemple A. ainſi qu'il eſt marqué de petits points. Si le Bataillon eſt à ſix Rangs de hauteur quand on doublera par Rang ſoit en Avant ou en Arriere, le Bataillon perdra un Rang de la hauteur du Terrain, & les diſtances des Rangs deviendront doubles de celles qui étoient auparavant.

Pour remettre le Bataillon en ſon premier état, il n'y a qu'à dire, *Rangs, remettez-vous.* Pour doubler à gauche, il n'y a qu'à dire, *A gauche, doublez vos Rangs.*

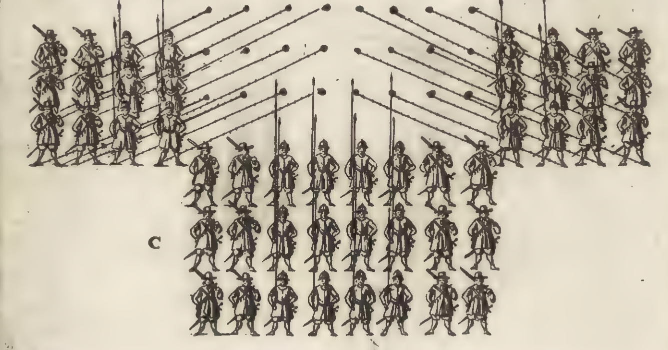
Pour faire doubler les Rangs par Demi-Files, il faut dire : *A droit par Demi-files doublez vos Rangs en avant, Marchez.* On dira de même pour doubler à gauche, *par Demi-files ſur les Aîles ou en Arriere,* Exemple B. Pour remettre le Bataillon il n'y a qu'à dire, *Rangs remettez-vous.*

Pour faire qu'un Bataillon double les Rangs en avant ſur les Aîles, il faut que depuis le Demi-file juſqu'au Serre-file le Bataillon ſe coupe au Demi-rang, & que le Demi-rang de main droite faſſe à droit, & le Demi-rang de main gauche faſſe à gauche, & qu'ils viennent doubler ſur les Aîles de deux, qui n'auront bougé de ſur Terrain, Exemple C.

Ce Doublement ſert pour faire un Front conſiderable, & s'empêcher d'être envelopé, quand on craint que l'Ennemi n'attaque par Flanc.

A





Les Doublemens.

LORSQU'UN Bataillon eſt obligé de paſſer ſous le Canon d'une Ville Ennemie, on ſe ſert fort du Doublement par Files, tant de celles qui ſe font par Files, que de celles qui ſe font par le côté, & de celles qu'on pratique en avant.

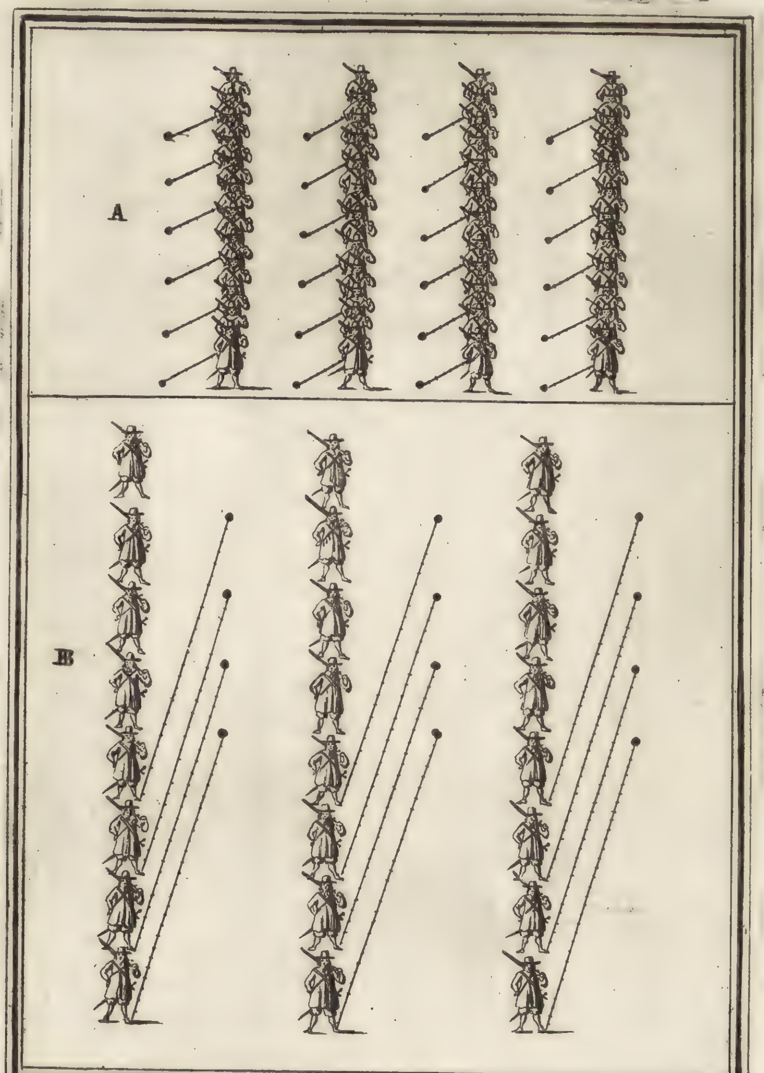
Pour doubler donc les Files par le côté gauche, l'Officier qui commande, dit : *A gauche, Doublez vos Files par le côté, Marche, Alte, A droit* : alors il faut que le premier Chef de File de la droite du Bataillon aille ſe ranger derriere le Chef de File de ſa gauche, qui a fait ferme ſans bouger, & que le troiſiéme Chef de File aille ſe poſter derriere le quatriéme, & ainſi de tous les autres. Ceux des Rangs feront les mêmes mouvemens que ceux des Chefs de Files, ainſi que le marquent les points du Bataillon A. Ce que je dis pour doubler à la gauche ſe doit entendre auſſi pour doubler à la droite, ajoûtant dans le Commandement le mot de *droite*, pour celui de *gauche*.

Pour faire doubler les Files d'un Bataillon en avant ce qui ſert pour marcher dans un chemin étroit, comme ſeroit le paſſage d'un Pont, d'une Porte ou d'une Barriere, afin de gagner du Terrain avant.

L'Officier qui commande alors, ſi c'eſt pour ſe doubler à droit, dira, *Files, Doublez à droit vos Files en avant.*

Pour faire cela il faut que toute la premiere File gauche du Bataillon s'avance devant la File qui eſt à ſa droite, & que la troiſiéme File avance devant la quatriéme, ainſi des autres; de maniere que dans une grande File le Chef de File qui n'a bougé devient Chef de Demi-file, & ainſi qu'il ſe peut remarquer dans le Bataillon B. où les points denotent le lieu & le mouvement qu'a fait la File, en quittant ſon Terrain.

De


A
B

De la Contre-marche.

LA Contre-marche eſt un changement de la Face du Bataillon, quand elle ſe fait par Files.

Et elle eſt un changement des Aîles du Bataillon quand elle ſe fait par Rangs.

La Contre-marche par Files ſe fait lorſqu'on veut mettre les Hommes de la Tête du Bataillon à la Queuë du même Bataillon : ce qui eſt utile lorſque le Bataillon eſt chargé en Queuë, & que l'on veut que les Chefs de Files, qui comme j'ay déja dit, ſont ordinairement des Gens choiſis, prennent le Terrain des Serre-files.

La Contre-marche par Rangs ſe fait, lorſqu'on veut faire paſſer un des Flancs du Bataillon à la place de l'autre Flanc.

L'Officier faiſant faire la Contremarche à droit dira: *A droit par Files, faites la Contremarche, Marche.*

S'il la veut faire à gauche, il dira: *A droit par Files, faites la Contremarche, Marche.* Nôtre Exemple eſt de la droite, ainſi qu'il eſt marqué au Bataillon A. où les petits points montrent la marche des Files, & les gros points la place où ſe doivent camper les Soldats.

Contremarche par Rangs.

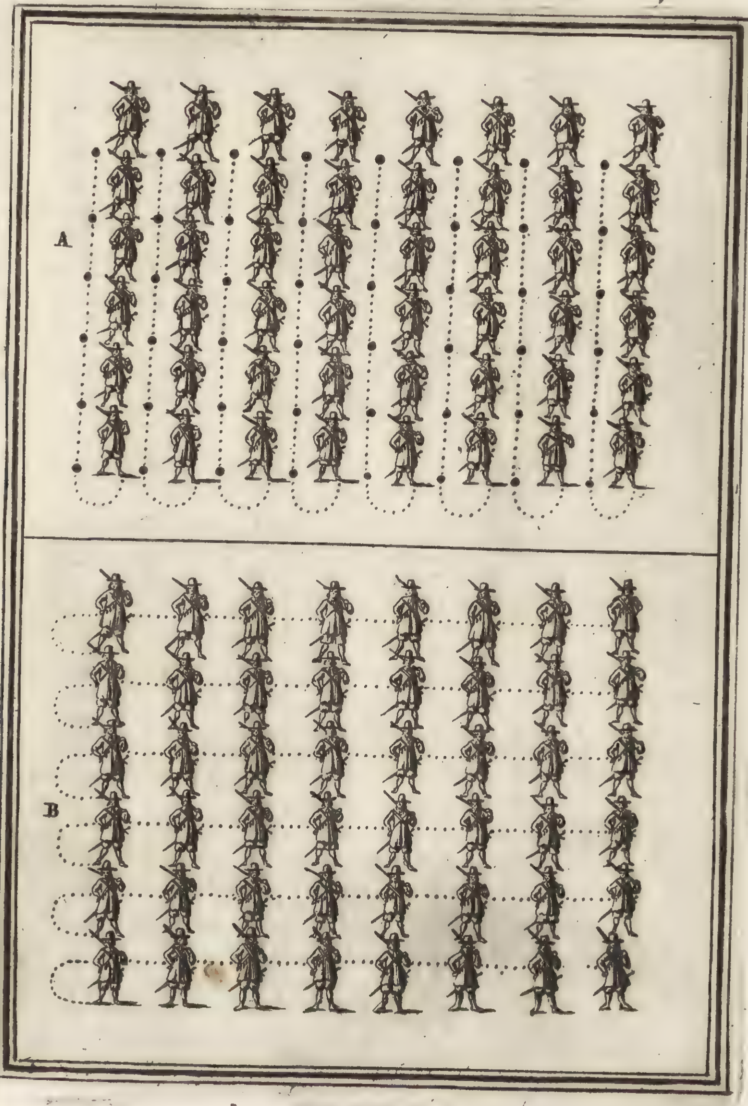
Commandemens pour faire la Contremarche par Rangs: *A droit par Rangs, faites la Contremarche, Marche, prenez garde à bien marcher.*

Si on la veut faire à gauche il n'y a qu'à dire: *A gauche par Rangs, Faites la Contremarche, Marche, prenez garde à bien marcher.*

Nôtre Exemple dans le Bataillon B. eſt de la premiere façon, ainſi qu'il ſe peut reconnoître par les points qui marquent la marche des Rangs en dedans. Si on la veut faire par l'autre Flanc, il n'y a qu'à dire:

A gauche par Rangs, Faites la Contremarche, Marche.

A droit par Rangs, Faites la Contremarche, Marche.


A
B

De la Converſion.

LA Converſion eſt un mouvement Militaire, qui fait tourner la Tête du Bataillon du côté où étoit le Flanc, ce qui eſt utile lorſque l'Ennemi attaque l'Aile du Bataillon, ou bien lorſqu'on veut attaquer l'Ennemi lui-même par le Flanc. Et comme à la Guerre on eſt ſouvent dans l'occaſion & dans la neceſſité de faire ou de repouſſer ces ſortes d'Attaques, la Converſion eſt un mouvement tres-neceſſaire, qu'on fait en cette façon.

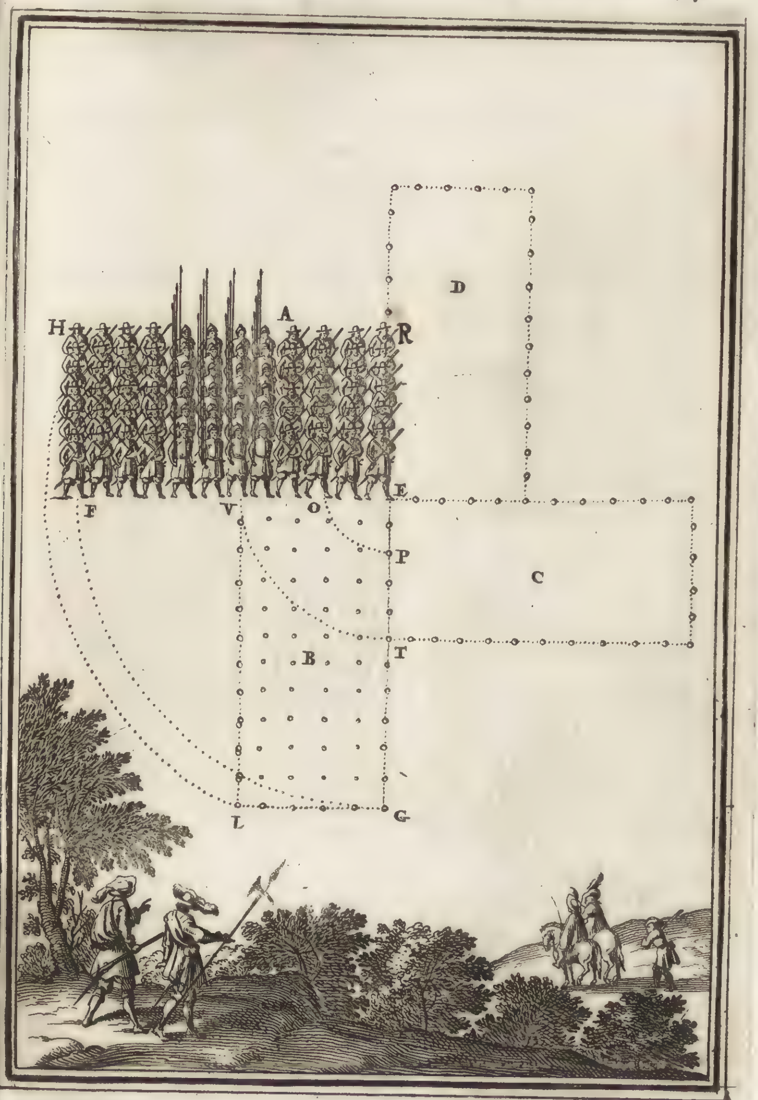
Le Bataillon étant bien dreſſé, comme celui qui eſt marqué A. l'Officier qui commande dit, *Marche*. Quand le Bataillon fait la Converſion ſur le premier Chef de File de main droite, il tourne à main droite; quand c'eſt ſur celui de gauche, il tourne à gauche. Un quart de Tour s'appelle premiere Converſion, comme quand le Bataillon A. vient occuper la place du Bataillon B. il tourne ſur le Centre E. Demi tour s'appelle ſeconde Converſion, qui ſera lorſque le Bataillon occupera le Terrain C. Trois quarts de Tour s'appelle troiſiéme Converſion qui ſera en D.

Pour plus facile intelligence, le Bataillon A. repreſente un Corps preſt à faire la Converſion; & celui qui eſt marqué B. le repreſente ayant fait la Converſion.

L'Aile droite F H. part la premiere, & en marchant décrit les grands Quarts de Cercles repreſentez dans la Figure, & ſe vient ranger ſur l'Aîle droite correſpondante marquée par L G. enſorte que tout le Rang des Hommes du Chef de File du Bataillon vient ſe placer ſur le Rang E G. du Bataillon B. & l'Aîle gauche E R. ne fait que de petits quarts de Cercle, comme la Figure le montre, pour ſe venir placer ſur la ligne correſpondante E G.

Le Soldat qui eſt à l'Angle E. ne part point de ſur ſon Terrain & fait ſeulement à droit, en ſorte qu'il eſt comme le Centre, à l'entour duquel tournent tous les autres Soldats, & chaque Soldat fait de plus grands ou de moindres quarts de Cercle, ſelon qu'il eſt plus ou moins éloigné du Centre E. Comme le Soldat O. décrit le petit quart de Cercle O P. le Soldat V. le Quart de Cercle V T. & ainſi des autres.

On remarquera, que pour bien faire la Converſion, les Sergens doivent toûjours ſe tenir ſur les Aîles, afin que tous les Soldats marchent en ligne droite.


D
A
H
R
E
F
V
O
P
C
T
B
L
G

Les Bataillons Quarrez d'Hommes, de Terrain, & de grand Front.

POVR faire un Bataillon quarré d'Hommes, qui en ait sept de Front & sept de Hauteur, on prendra 50. Hommes, & du nombre de 50. on tirera la Racine quarrée la plus proche, qui donnera sept pour le nombre des Hommes, qu'il faudra mettre de Front & de Hauteur, Exemple A.

Pour faire un Bataillon quarrée de Terrain, on prendra par Exemple soxiante Hommes, on multipliera ce nombre par trois, qui est l'espace des pieds que chacun occupe en Front, le produit sera 180. lequel produit on divisera par sept, qui est l'espace des pieds que chacun occupe en Hauteur, & donnera vingt-cinq; prenez la Racine quarrée la plus proche de ce nombre qui est cinq, & c'est le nombre d'Hommes qu'il faut mettre à la File; puis divisez aprés les soixante Hommes par cinq, viendra douze · & c'est le nombre des Hommes qu'il faut mettre à chaque Rang, Exemple B.

Pour faire un Bataillon de grand Front, on suppose toûjours qu'on sçache le nombre des Hommes du Bataillon, & l'on demande combien l'on veut d'Hommes de Front, & combien on en veut de Hauteur. Si l'on veut sçavoir le nombre des Hommes de la Hauteur, on divisera le nombre des Hommes du Bataillon par le nombre des Hommes du Front, que l'on suppose aussi connu; comme supposant un Bataillon de 120. Hommes, dont on détermine le Front ou le Rang de 20. Hommes, pour sçavoir la Hauteur ou la File, divisez 120. par 20. le quotient donnera six pour le nombre des Soldats de la File ou de la Hauteur.

Reciproquement si la File ou la Hauteur est déterminée, & qu'on demande la quantité des Hommes du Rang ou du Front; divisez le nombre des Hommes du Bataillon par le nombre de la Hauteur, le quotient vous donnera le nombre du Rang ou du Front. Comme ici dans le Bataillon de 120. Soldats rangez à six de Hauteur, on veut sçavoir le nombre du Front, divisez 120. par 6. le quotient donnera 20. pour les Hommes du Front, Exemple C.

Les Bataillons quarrez d'Hommes sont foibles de Front, & tout au contraire, ceux de grand Front sont foibles en hauteur.

Des

A

B

C

Des Pelotons.

L'ART de former les Bataillons enseigne à ranger un Corps d'Infanterie avec tant d'ordre & précaution, qu'il puisse combattre avantageusement un autre plus grand Corps d'Infanterie seule, ou de Cavalerie seule, ou bien un Corps composé de tous les deux. Mais cét Art se propose particulierement d'empêcher autant que faire se peut, l'Infanterie d'être rompuë par les efforts de la Cavalerie, lorsqu'elle en est attaquée en raze campagne, & qu'elle ne trouve point de Fossez, de Hayes, ou d'autre Terain favorable pour se couvrir contre l'attaque des Escadrons; & comme la Pique & la Pertuisane sont des Armes fort propres a arréter l'impetuosité des Chevaux, & à empêcher qu'ils ne renversent & se fassent ouverture dans le Bataillon, on commence à former le même Bataillon en faisant d'abord un Corps de tous les Piquiers; & le premier soin de l'Officier qui commande, est de les disposer en sorte qu'ils couvrent non seulement les Mousquetaires, mais encore les Drapeaux & le Bagage, si le cas y échet.

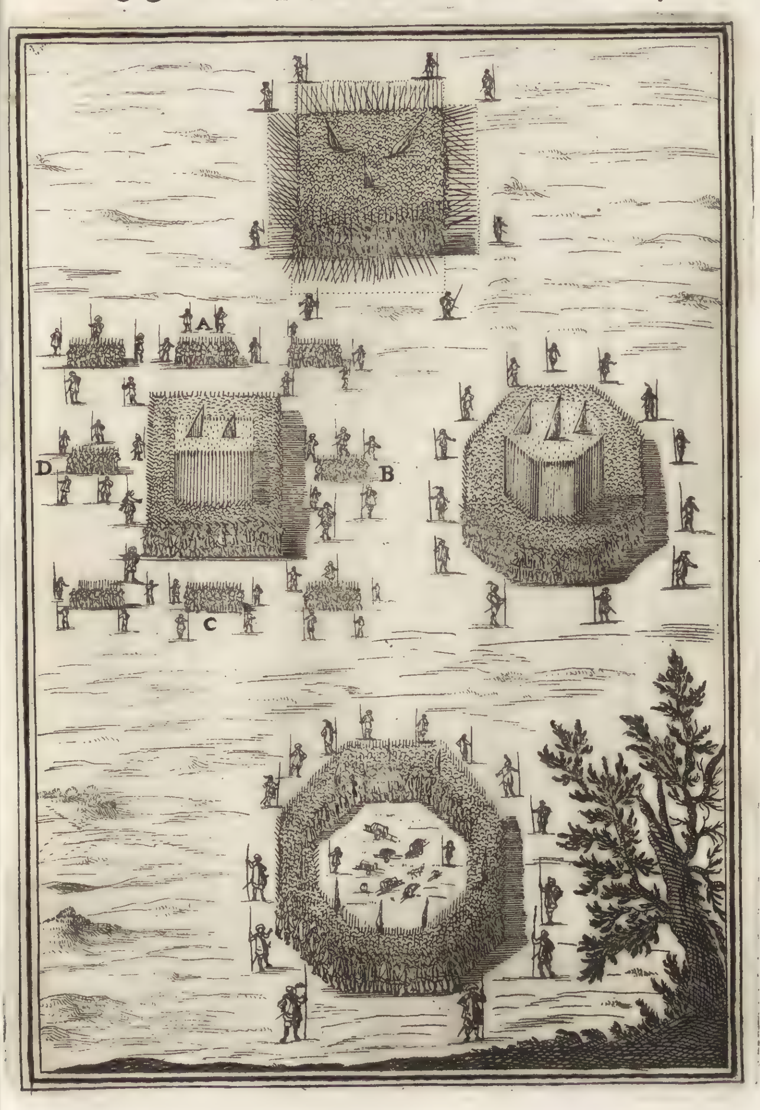
Pour donner cette disposition au Bataillon, le secret consiste à observer trois choses, dont la premiere est;

1. De presenter les Armes par tout, & de faire front de tous côtez, afin que l'on ne puisse attaquer le Bataillon par aucune des Faces qui ne soit en état de se défendre, Exemple O.

2. D'émousser les Angles, c'est-à-dire de faire en sorte que les Angles du Bataillon soient fort obtus & émoussez; en sorte que les deux côtez qui forment l'Angle approchent d'une seule ligne droite, Exemple M N P Q R. parce que l'Angle est l'endroit du Bataillon le plus foible, comme étant le moins garni de Piques: car les Soldats qui sont proches de l'Angle presentent les Piques sur ses côtez, & ne pouvant pas en même temps les presenter vers l'Angle, le même Angle demeure necessairement dégarni & découvert: de sorte que les Anciens, qui s'attachoient fort aux Bataillons quarrez, en flanquoient les Angles par des Pelotons ou Manches de Mousquetaires, marquez A. B. C. D. qui sont de petits Corps qu'on poste sur le milieu des Faces du Bataillon, & dont même on couvroit quelquefois les Angles. Il est vrai que ces petits Corps étant facilement coupez par la Cavalerie, & détachez du Corps du Bataillon, l'usage en a été peu à peu rejetté.

3. De vuider le Centre S. du même Bataillon, c'est-à-dire de pratiquer dans le milieu des Piquiers un espace ou terrain, capable de placer & de découvrir les Mousquetaires, les Drapeaux, & le Bagage.

D'un


A
B
D
C

D'un Bataillon quarré d'Hommes en forme d'une Croix.

IL faut pour cela que le nombre des Hommes du Bataillon quarré soit un nombre qui puisse être divisé en quatre parties égales, comme seroit 16. 36. 64. 100. &c.

On coupe le Bataillon au Demi-rang & à la Demi-file en cette maniere.

Commandement.

1. La Demi-file du Demi-rang de main droite ne bouge, A.
2. Chef de File du Demi-rang de main droite, à droit, C. Mettez la Pique en terre.
   C. *Fait à droit pour faire face vers l'Aîle droite du Bataillon & demeure sur son Terrain.*
3. La Demi-file du Demi-rang de main gauche ne bouge, B.
4. Chef de File du Demi-rang de main gauche, prenez garde à vous D. Marche.
   Le Demi rang D. *marche jusqu'à ce que le Serre-demi-file de l'Angle marqué* 5. *soit un pas plus avancé que le Soldat* 7. *du Demi-rang de main droite* C.*comme il paroît dans la* 2. *figure.*
5. Ceux qui ont marché mettez la Pique en terre, D.
6. Demi-files, prenez garde à vous, A. B. à gauche, marche, alte.
   Les Demi-files ayant fait à gauche, marchent vers l'Aîle gauche du Bataillon, jusqu'à ce que le Soldat 6. *des Demi files* A. *soit un pas plus avancé que le Soldat* 4. *du Demi-rang* C.
7. La Demi-file du Demi-rang de main droite, à gauche A.
   La Demi-file A. *fait à gauche, pour faire front en dehors.*
8. Ceux qui ont fait à gauche mettez la Pique en terre.
   A. *demeure sur son Terrain.*
9. La Demi-file du Demi-rang de main gauche, B. prenez garde à vous, A. droit, Marche, Alte.
   La demi-file B. *ayant fait à droit, marche vers la Tête du Bataillon, jusqu'à ce que le Soldat de l'Angle* 3. *soit proche du Soldat* 9. *du Demi-rang* D. *ainsi le Soldat* 8. *de* B. *sera proche du Soldat* 2. *de* A. *comme il paroît en la figure* 2.
10. Ceux qui ont marché, à gauche. Mettez la Pique en terre.
    B. *fait face vers l'Aîle gauche & la Croix est formée.*

Si l'on veut émousser les Angles, il faut avoir d'autres Piquiers, & les ranger selon le precepte que nous en donnons cy-aprés.

Au lieu d'émousser les Angles on y met quelquefois de petites piéces d'Artillerie, on y met aussi des Charettes pour couvrir le Bataillon.

Re-

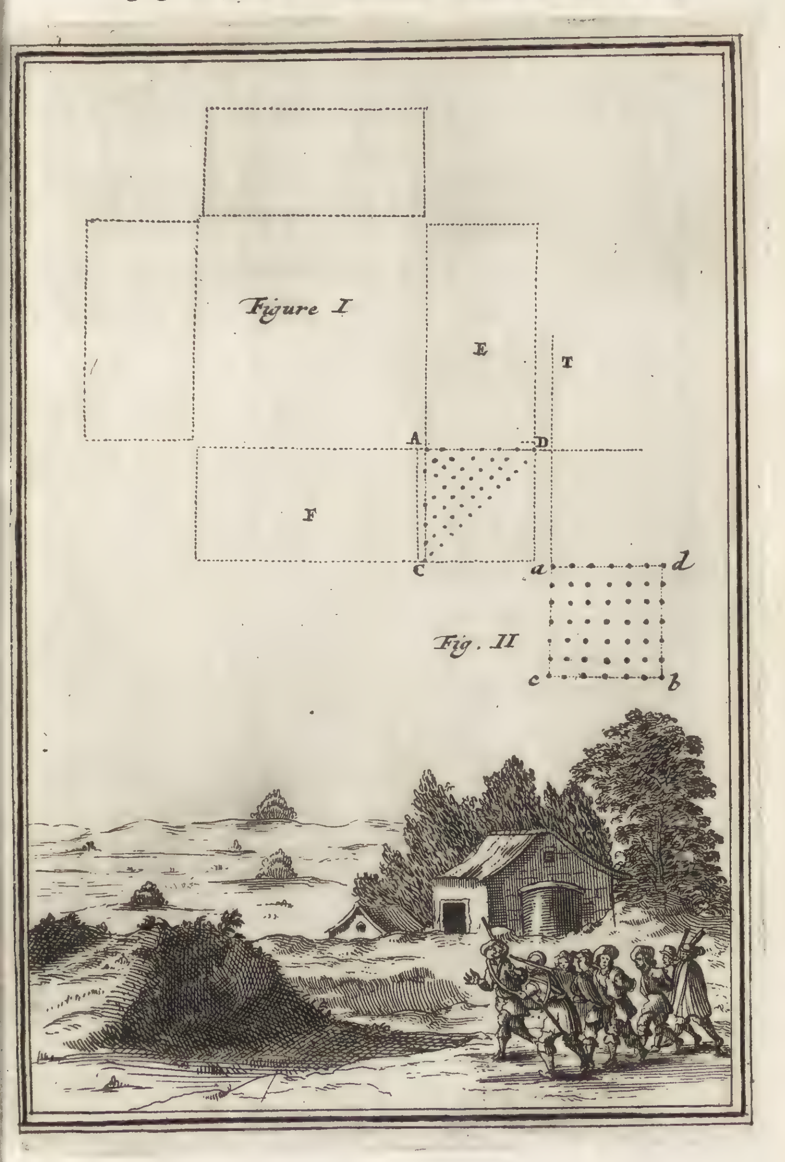

A
8
B
6
C
7
D
4
8
6
A
2
3
C
5
9
B
D

Regle generale pour émousser les Angles d'un Bataillon.

CHAQUE petit Corps destiné à émousser les Angles doit toûjours être composé d'un nombre quarré d'Hommes, comme de 4. 9. 16. 25. 36. 49. &c. Il faut placer les Hommes du Rang, selon une progression ou proportion Arithmetique, de laquelle l'intervalle, l'excés ou la difference des termes soit toujours deux. Ainsi ayant mis le premier Homme au point Angulaire A. de la Figure ou du Bataillon I. le second Rang sera de trois Hommes, qui est un nombre dont l'excés, l'intervalle & la difference est deux au respect d'un. Le troisiéme Rang sera de cinq Hommes, qui est un nombre qui excede trois de deux. Le quatriéme Rang sera de sept Hommes. Le cinquiéme Rang sera de neuf, & ainsi de suite, augmentant toûjours chaque Rang de deux Hommes au dessus du Rang qui est devant lui, selon cette progression Arithmetique, qui a toûjours deux pour l'intervalle ou la difference des termes.

Pour les placer il faut s'imaginer que le Peloton quarré A C B D. parte de dessus le Terrain T. sur la gauche du Bataillon on Branche Q. lorsque son dernier Rang A D. ést avancé un pas au de-là de l'Aîle A D. du même Bataillon Q. il fait à droit, & le Soldat A. de la seconde Figure ou du Peloton vient sur le Terrain A. de la premiere Figure. Les Côtez A D. A C. du Peloton conviennent sur les côtez correspondans A D. A C. de l'Angle. On commande aux Hommes du Peloton de faire face vers l'Angle, & quand on les a rangé, selon cette progression Arithmetique, on leur fait faire face en dehors.

Pour


Figure I
E
T
A
D
F
C
a
d
Fig. II
c
b

Pour former un Bataillon en Octogone, ou à huit Faces.

SOIT un Bataillon de 40. Piquiers rangez à quatre de Hauteur, & dix de Front. On pourra avec la même methode former en Octogone tout nombre de Piquiers, qui gardera cette raiſon de 4. à 10. entre le Front & la Hauteur, comme ſeroit 8. de Hauteur & 20. de Front, 16. de Hauteur & 40. de Front. 32 de Hauteur & 80. de Front. Car dans cét Exemple j'ay choiſi ce petit nombre de Piquiers pour donner plus de lumiere à l'ordre & à la diſpoſition d'un plus grand nombre.

Commandemens.

1. Les deux Files de main droite, & les deux Files de main gauche, prenez garde à vous, A B. I L.
2. La Demi-file des deux Files de main droite, demi-tour à droit B.
3. La Demi-file des deux Files de main gauche, demi-tour à gauche, L.
4. Marche les Files des Aîles.

La Demi-file B. *vient occuper le Terrain* 4. L. *vient gagner le Terrain* 5. A. *occupe* 7. *&* I. *vient ſur le Terrain* 8. *Ces quatre petits Corps ſont deſtinez à émouſſer les Angles.*

Il reſte aprés ſur le Terrain du Bataillon les ſix Files C D. G H. *qu'il faut couper au Demi-rang & à la Demi-file pour former la Croix de la troiſiéme Figure, & vuider le Centre par quart de Converſion.*

5. La Demi-file du Demi-rang de main droite C. demi-tour à droit.
Mettez la Pique en terre.

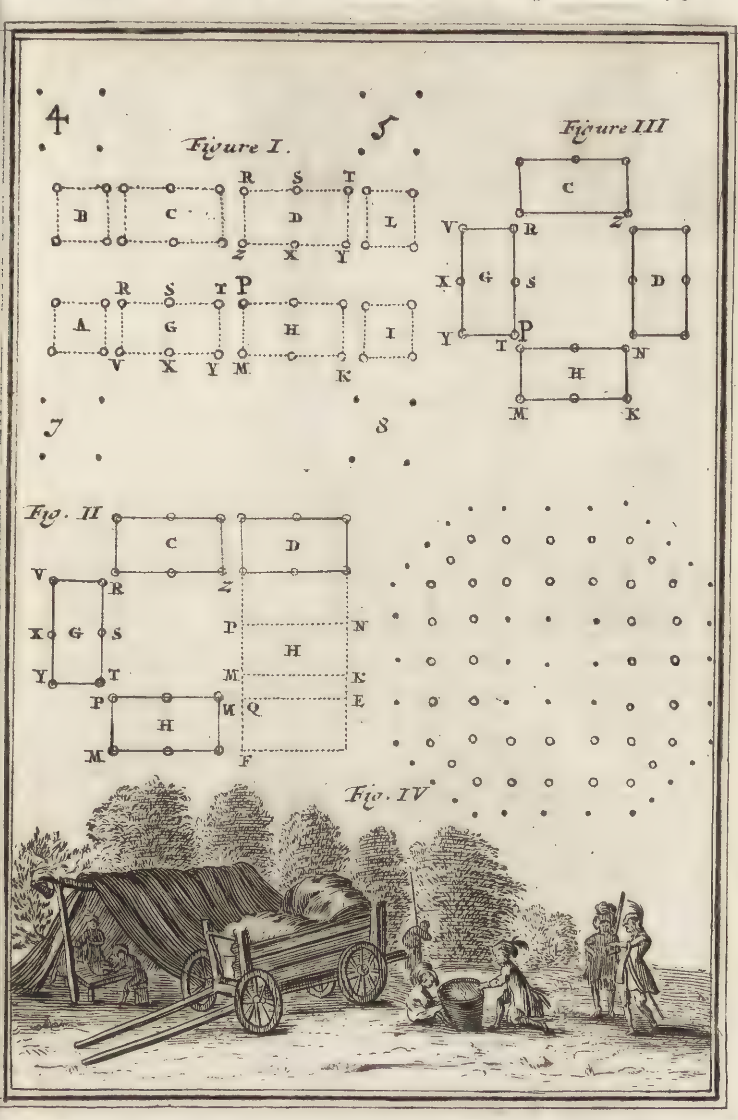
C. fait face vers la Queuë, & demeure ſur ſon Terrain.

6. Chef de File du Demi-rang de main droite, à droit G. Marche, Alte.

Les trois Files G. *font face vers* A. *ſur l'Aîle droite, & s'avancent de ce côté-la deux ou trois pas au de-là de leur terrain, ainſi ce qui étoit File eſt devenu Rang.*

7. Ceux qui ont marché, prenez garde à vous G. à droit, un quart de Converſion.

Les


4
5
Figure I.
Figure III
R S T
B C D L
Z X Y
C
V R
Z
X G S D
Y T P N
H
M K
R S T P
A G H I
V X Y M K
7
8
Fig. II
C D
V R Z
X G S P N
H
Y T M K
P N Q E
H
M F
Fig. IV

Les trois Files G. font un quart de Conversion à droit, & tournent à l'entour du Soldat R. ensorte que l'Aîle gauche T Y. de la premiere, se trouve placée comme on le voit dans la Figure 2. où ces trois Files G. sont marquées par les mêmes lettres qu'elles le sont dans le Corps de la Figure premiere.

Et parce qu'aprés avoir fait la Conversion, elles font face vers V R. afin qu'elles fassent front en dehors du côté V X Y. on leur dit,

8. A gauche, mettez la Pique en terre.

A fin qu'elles demeurent sur leur terrain.

9. Chef de File du Demi-rang de main gauche, prenez garde à vous H. Marche.

Il faut voir dans la Figure 2. les trois Files H. marquez par des ponctuations : on les fait marcher en avant le long de la ligne ponctuée P M Q F. pour gagner ensuite le Terrain H. marqué par de gros traits dans la même Figure. Mais pour gagner ce Terrain, elles marchent au de-là du Front du Bataillon, jusqu'à ce que le second Rang ponctué P N. se soit avancé trois pas plus avant que le Flanc Y T. des 3. Files G. qui viennent de faire la Conversion : ce qui arrivera lorsque le Soldat P. sera sur le Terrain Q. & que le Soldat M. sera sur le Terrain F. alors on leur dira,

10. A droit, Marche.

Pour faire face vers les trois Files G. & quand elles seront à trois pas de la Queuë de ces trois Files G. on leur fera faire à gauche.

11. A gauche, mettez la Pique en terre.

Elles feront face en dehors & demeureront sur leur Terrain.

12. La Demi-file du Demi-rang de main gauche, prenez garde à vous D. Marche, Alte.

La Demi-file D. s'avance deux pas au-de-là de son Terrain.

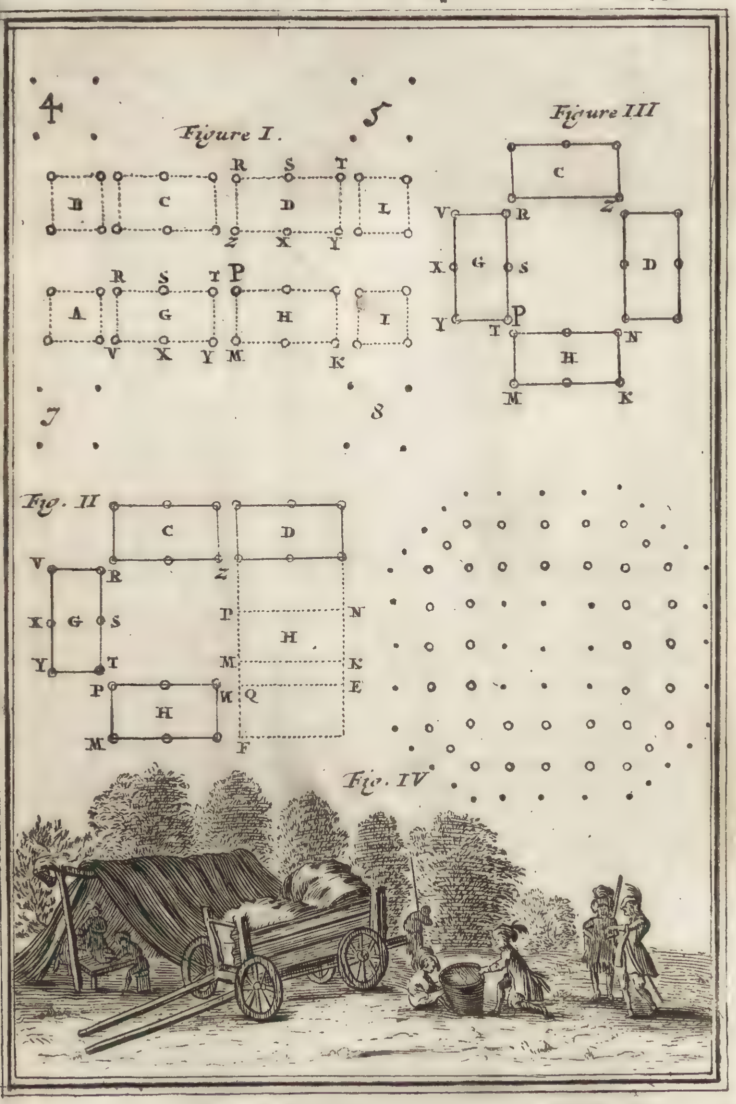
13. A droit, un quart de Conversion.

La Demi-file D. fait le quart de Conversion au tour du Soldat Z. comme on le peut voir dans la troisiéme Figure. Et parce qu'aprés la Conversion elles font face en dedans vers le Centre, pour leur faire faire front en dehors, on dit :

14. Ceux qui viennent de faire le quart de Conversion, Demi-tour à droit.

La Croix étant ainsi formée, on fait venir les quatre Files qui sont sur le Terrain 4. 5. 7. 8. Et l'on émousse les Angles selon le precepte de la page 74.

Ma-


4
5
Figure I.
Figure III
B
C
D
L
R
S
T
Z
X
Y
A
G
H
I
P
V
M
K
7
8
Fig. II
Fig. IV
N
E
Q
F

Maniere de former un Bataillon en Octogone, avec le Centre vuide, le Front du Bataillon ayant cinq fois la Hauteur.

ON propose 720. Piquiers à 12. de Hauteur & à 60. de Front, dont on veut former l'Octogone de la Figure ♂.

Le Bataillon étant rangé comme il paroît dans le gros trait noir de la Figure I. pour le reduire dans le Quarré marqué par les ponctuations de la même Figure, on se sert des Commandemens suivans.

Commandemens.

1. Les douze Files de l'Aîle droite, & les douze Files de l'Aîle gauche, prenez garde à vous C D Q P A B.
2. Les six Files de main droite de l'Aîle droite, & les six Files de main gauche de l'Aîle gauche, haut la Pique C D. A B.
3. Ceux qui on fait haut la Pique, doublez les Files en dedans par Tête & par Queuë.
   A. *prend le Terrain* V; B. *prend le Terrain* T: C. *va occuper* O. *&* D. *va sur* R.
4. Ceux qui ont été avertis, & ceux qui ont doublé, ne bougez de sur vôtre Terrain V P T. O Q R.
5. Prenez garde à vous les Files du milieu M E.
6. Haut la Pique les Files du milieu E M.
7. La Demi-file de ceux qui viennent de faire haut la Pique, demi-tour à droit M.
8. Marche ceux qui viennent de faire haut la Pique, jusqu'à ce que le dernier Rang soit un pas plus avancé que le premier des Files qui ont doublé par Tête & par Queuë.
   M. *&* E. *viennent occuper le Terrain marqué par des ponctuations* M E. *& forment le Quarré representé par les mêmes ponctuations qui se doit ensuite considerer dans la* Figure K.
9. Les six Files de main droite, & les six Files de main gauche de ceux qui ont marché, demi-tour à droit I. F : H H. font face vers le Centre du Bataillon.
10. Ceux qui ont fait demi-tour à droit, marchez vers le Centre, jusqu'à ce que le dernier Rang soit tout entré.
   I. *&* F. *viennent sur le Terrain* Y. *&* H H.. *viennent sur le Terrain* G G. *ou étant, on leur fait faire à droit & à gauche pour marcher en avant, sçavoir* Y. *faisant face vers* Y. *&* G. *faisant face vers* G. *Ainsi* Y. Y. G. G. *occupent le Terrain* N. N. N. N.
   Le Terrain I Y. F Y. *demeure vuide.*

Aprés

Fig. I.

Fig. K

Fig.

Aprés cela on commande les deux Bataillons particuliers O Q R V P T. & comme ils font tous face en dehors, on fait faire demi-tour à droit au Bataillon O Q R. & demi-tour à gauche au Bataillon V P T. & par ce moyen ils feront face en dedans, & on les fera marcher vers le Centre, ensorte que O. & V. occupent le Terrain Y. & que R. & T. occupent le Terrain G G.

Alors on coupera les huit quarts de Rangs O R V T L L L L. on les reduira en Triangles, pour émousser les quatre Angles qui sont auprés d'eux, & le Bataillon sera formé en Octogone, selon la Figure ♂, où l'on voit le mêmes Lettres employées, comme elles répondent aux mêmes Lettres des deux autres Figures.

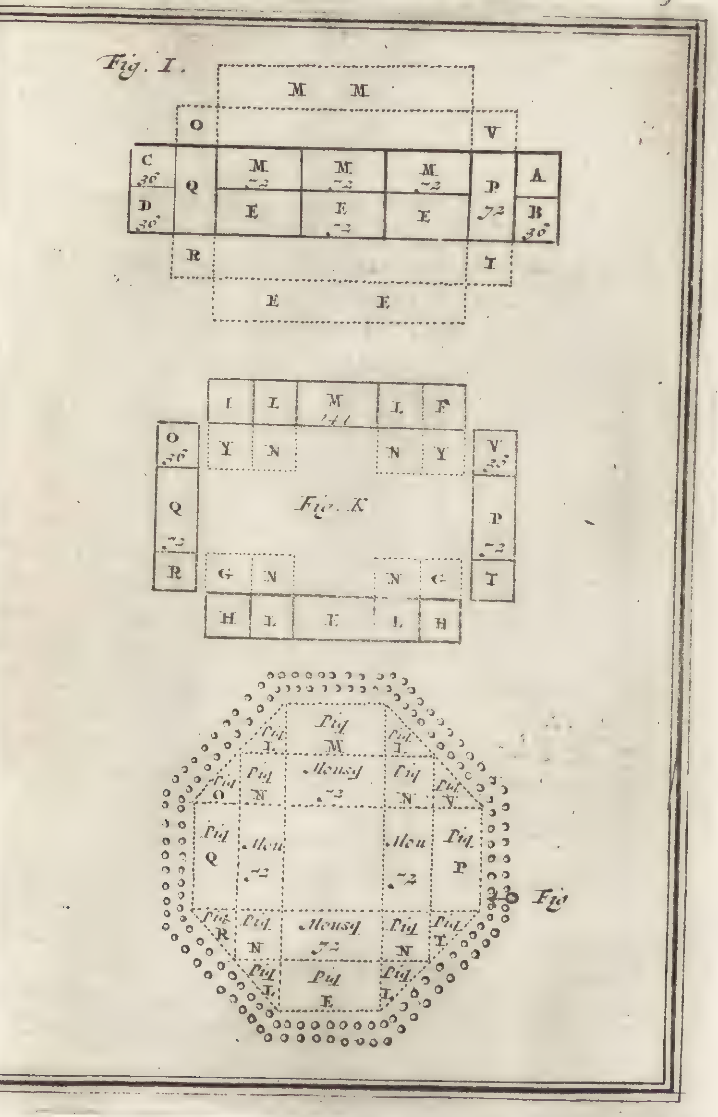
On a 532. Mousquetaires à 12. de Hauteur & à 44. de Front, il en restera encore 4. Ces 532. Mousquetaires seront aux Flancs du Bataillon des Piquiers, on prendra 12. Files de leur Aîle droite, qui feront 144. Mousquetaires; & comme ils auront un Front égal à celui du Corps des Piquiers marquez par E. on les menera à la Tête de ce même Corps E. & on les fera entrer dans le Centre par les intervalles des Piques. Quand ils feront avancez vers le Centre on les coupera au Demi-rang, afin que l'un ce ces Demi-rangs marche vers le Corps des Piquiers marquez Q. & l'autre Demi-rang marchera vers le Corps des Piquiers marquez P.

Aprés on prendra sur l'Aîle gauche des Mousquetaires encore 12. Files, qui feront 144. Hommes, on les fera entrer vers le Centre par les intervalles des Piquiers E. ensuite on les coupera à la Demi-file.

La Demi-file marchera vers M. & l'autre moitié demeurera sur son Terrain, derriere les Piquiers E.

Pour les 304. Mousquetaires qui restent, on en fera les Deux Files de la bordure.

Mani-


Fig. I.
M M
O
V
C 36
D 36
Q
M 72
M 72
M 72
E
E 72
E
P 72
A
B 36
R
T
E E
I L M 144 L F
O 36
Y N N Y
V 36
Fig. K
Q 72
P 72
R
G N N G
T
H L E L H
Piq L
Piq M
Piq L
Piq O
Piq N
Mousq 72
Piq N
Piq V
Piq Q
Mou 72
Mou 72
Piq P
Piq R
Piq N
Mousq 72
Piq N
Piq T
Piq L
Piq E
Piq L
Fig

Maniere de remettre le Bataillon à Centre vuide.

ON commence par les Mousquetaires, que l'on tire du Centre par chaque Face M. P. E. Q. Et on leur fait reprendre leurs Files & leurs Rangs, aussi bien qu'à ceux de la bordure.

Au regard des Piquiers qui forment le Corps de l'Octogone, on leur fait ces Commandemens.

1. Ceux qui sont dans les Angles, remettez-vous: O & R reprennent leurs distances, & font même face que Q Les Files V. & T. en font de même au respect de P. & les Files L. L. gardent le même ordre à l'égard des Piquiers M E.

2. Les 12. Files de l'Aîle droite, & les 12. Files de l'Aîl gauche, qui ont doublé par Tête & par Queuë, pre nez garde à vous O Q R. V P T.

3. Marchent les Files des Aîles qui viennent d'être aver ties. O Q R. V P T. sé détachent & marchent en avan

4. Ceux qui ont doublé par Tête & par Queuë, reme tez-vous. O. & R. se remettent sur le Terrain, qui e marqué dans la premiere Figure par les lettres C D. & T. reviennent sur le Terrain A. & B. de la premiere F gure.

5. Les Files qui ont marché vers le Centre, remettez-vou Les 4. petits Quarrez N N N N reviennent sur le Fro de M. & E.

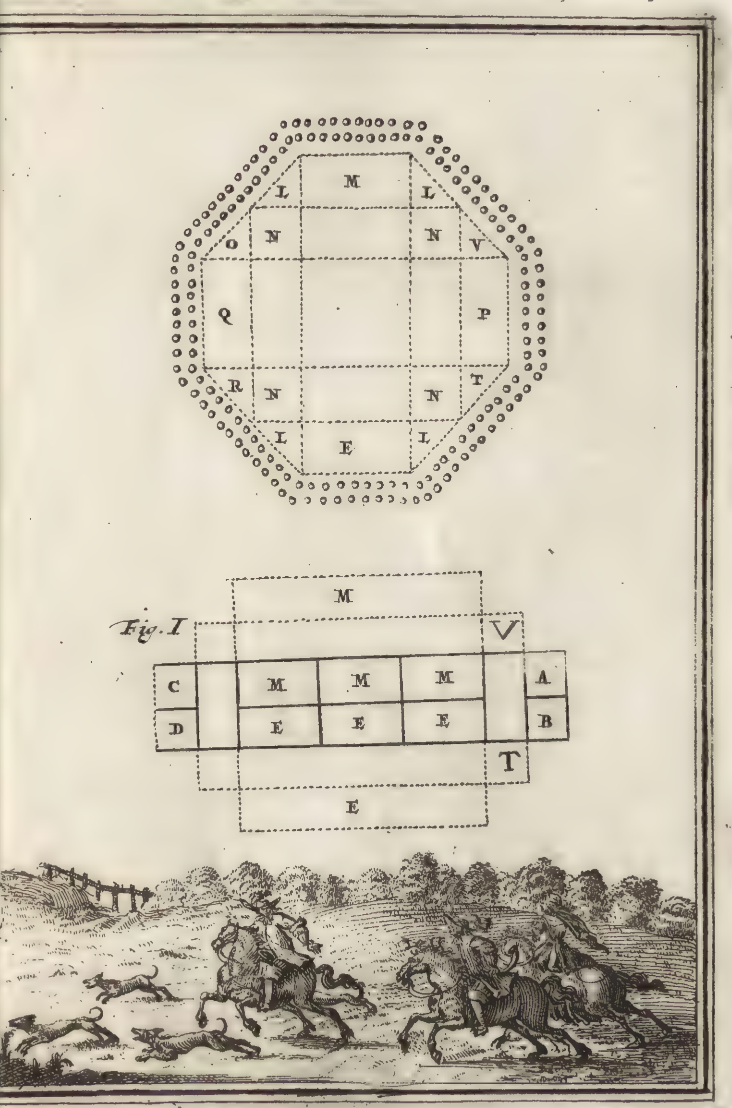
6. Les Files du milieu, prenez garde à vous E M.

7. La Demi-file des Files du milieu, demi-tour à droit. fait face vers le Centre du Bataillon.

8. Chef de File des Files du milieu, demi-tour à droit. fait face vers le même Centre.

9. Marchent les Files du milieu. E & M. marchent en vant, jusqu'à ce qu'elles soient sur le Front de C D & P A B. de la premiere Figure.

10. Chef de File de ceux qui ont marché, demi-tour droit. E. se remet sur son premier Front, & le Bataill est remis.


M
L
L
O
N
N
V
Q
P
R
N
N
T
L
E
L
M
Fig. I
V
C
M
M
M
A
D
E
E
E
B
T
E

CHAPITRE V.

De la Cavalerie.

C'EST avec raiſon que ceux qui ont du Service appellent la Cavalierie le bras droit des Armées; en effet c'eſt de la Cavalerie que dépend d'ordinare le bon ſuccés des Batailles & des plus importantes entrepriſes de la Guerre : & l'experience fait aſſez remarquer, que le parti qui eſt le plus fort en Cavalerie, eſt d'ordinaire le Maître de la Campagne ; que ſi les Ennemis font un Siege, il deſole leur païs par ſes courſes, leur enlevant par ſes partis les Recruës & les Convois qu'ils pourroient eſperer, & empêchant par ſes Camps volans la jonction de leurs Troupes, & le ravitaillement de leurs Places.

Pour parler d'un Corps ſi conſiderable avec quelque ordre, j'en vais commencer le détail par l'emploi le plus conſiderable, qui eſt celui de Colonel General. En avertiſſant que ſous le nom general de la Cavalerie, je n'entens parler ici que de celle qui eſt diſtribuée en Regimens commandez par des Meſtres-de-Camp , ſous le titre de la Cavalerie legere.

Du Colonel general de la Cavalerie legere.

CETTE Charge n'eſt jamais confiée qu'à une perſonne d'un merite extraordinaire, ou qui par ſa naiſſance & par mille belles qualitez naturelles s'eſt fait juger digne d'un Emploi ſi conſiderable. Il commande avec un pouvoir abſolu ſur toute la Cavalerie legere du Royaume Sa Charge l'oblige d'obſerver exactement ſi les Officiers des Regimens font leur devoir ſelon le rang de leurs Commiſſions, qui doivent être toutes viſées de lui. Enfin elle eſt ſi conſiderable, qu'elle lui donne le pouvoir de commander la Cavalerie en toutes ſortes d'occaſions, & de l'envoyer à la Guerre.

Du Meſtre-de-camp general.

Cette Charge eſt la ſeconde de la Cavalerie legere, & celui qui l'exerce, a tout pouvoir de la commander en l'abſence du Colonel.

Du Commiſſaire general de la Cavalerie legere.

Sa Charge ſuppoſe neceſſairement un Officier d'une experience conſommée, d'autant qu'il commande la Cavalerie legere en l'abſence du Colonel & du Meſtre-de-Camp general.

Du Mestre-de-Camp.

Cette Charge demande une personne de la premiere qualité, ou que ses belles Actions ayant rendu digne d'un Poste si considerable. Il doit avoir l'inclination bien-faisante, aimer la Justice, & pancher plus du côté de l'indulgence que de la severité. Il doit s'étudier à connoître l'humeur de ses Capitaines & de ses autres Officiers, en éloignant peu à peu les plus vicieux & de mauvais exemple. Il doit de temps en temps rendre quelque bon office à quelques-uns du Regiment qui le meritent davantage, soit en leur procurant quelque nouvel emploi, ou quelque gratification de la Cour, tâchant de parler toûjours en bons termes de ses Officiers & même des Cavaliers. Quand il sçaura qu'il y a dispute entre ses Officiers de même Rang, il tâchera de les faire accorder, sans qu'ils sçachent qu'il en soit averti, & affectera de n'être point present à leur accommodement, afin de ne pas s'attirer la haine de celui qui a tort. Quand quelque Cavalier sera mal avec son Officier, il tâchera de proteger le Cavalier, qui ordinairement est assez mal-traité par les Officiers subalternes, sans que le Mestre-de-camp les autorise, principalement quand c'est pour des choses qui ne touchent pas le service ni la discipline Militaire. Quand le Mestre-de-camp reçevra des ordres de son General, il doit les executer dans le temps & de la maniere qu'ils lui sont marquez, principalement quand il s'agit du service du Roi; & s'il y a quelque chose contre ses Prerogatives, ce sera à lui à se plaindre en temps & lieu. Il doit rendre toute sorte d'obeïssance touchant le service aux Lieutenans Generaux, aux Maréchaux de Camp, & aux Brigadiers, même aux autres Officiers Generaux de la Cavalerie. Quand il marche à la Tête de son Regiment, il doit être à la tête des Capitaines.

Pour ce qui est des autres Charges du Regiment de Cavalerie, comme de l'Aumônier, du Chirurgien, &c. c'est du Mestre-de-camp qu'ils dépendent.

Du Lieutenant-Colonel.

En France les Regimens étrangers de Cavalerie, & ceux qui marchent sur leur pied, ont des Lieutenans-Colonels.

De l'Etat Major d'un Regiment de Cavalerie.

PENDANT la derniere Guerre il y avoit dans les Regimens François un Major, un Aide-Major, un Aumônier & un Chirurgien.

Du Major & de son Aide.

Le Major d'un Regiment de Cavalerie est d'ordinaire le premier Capitaine du Regiment: Il doit être d'une probité toute particuliere, puisque c'est lui qui reçoit la paye du Regiment. Il doit être un homme d'un grand détail, étant comme l'ame du Regiment, particulierement dans les Regimens François où il occupe le Poste d'un Lieutenant-Colonel: Il a en l'absence du Mestre-de-camp tout pouvoir sur le Regiment; ce qui le doit obliger à se faire craindre & aimer des Officiers & des Cavaliers, soit en general ou en particulier. Quand le Regiment fait plusieurs Escadrons, c'est lui qui doit commender à la tête du second.

Son Aide a le soin d'aller prendre l'ordre du Major de Brigade, ou de son Major, & de le porter au Commandant du Regiment, pour aller ensuite le distribuer aux Maréchaux des Logis de chaque Compagnie. C'est lui qui a le soin de faire les Logemens, & de les visiter. Il a aussi le soin d'aller avec le Maréchal de Camp, qui est de jour, chez le Maréchal des Logis de l'Armée pour y reçevoir ses Ordres. Dans un jour de combat il va reconnoître le terrain que son Regiment doit occuper, & il prend l'ordre du Major du Brigade.

Du Capitaine de Cavalierie.

Un Capitaine de Cavalerie doit être un homme riche, afin de pouvoir soutenir les pertes qu'ils lui peuvent arriver par la mortalité de ses chevaux, ou par la desertion de ses Cavaliers. Il doit être un homme d'experience, & avoir servi en differentes occasions, afin de pouvoir prendre bien son parti dans les conjonctures où il se trouvera engagé. Il doit être genereux, & ne rien promettre à ses Cavaliers qu'il ne veüille bien tenir. Il faut qu'il soit discret & moderé, principalement quand il reçoit quelques ordres fâcheux de son Mestre-de-camp, qu'il doit neanmoins executer aveuglement, & ensuite faire ses plaintes auec prudence. Quelques ordres qu'il puisse reçevoir pour la marche de sa Compagnie, il doît toûjours les executer comme ils lui sont marquez, malgré la rigueur des pluyes, du froid, des glaces, ou des vents: enfin rien ne le doit empêcher de se mettre en campagne, & de marcher de jour ou de nuit pour arriver au lieu & dans le temps que son ordre porte: En un mot, comme la charge de Capitaine de Cavalerie est tres-belle, aussi demande-t'elle un homme de merite.

Du Lieutenant de Cavalerie.

Tout ce que j'ay dit du Lieutenant d'Infanterie se peut rapporter au Lieutenant de Cavalerie; Mais comme les Cavaliers se piquent ordinairement d'une naissance plus relevée que les Fantassins; le Lieutenant de Cavalerie les doit traiter avec honnêteté, & avec des égards qu'on n'a pas pour le simple Soldat; afin de les entretenir dans une fierté qui contribuë à les rendre plus braves, & plus fidelles: car la plûpart des desertions qui arrivent dans la Cavalerie, viennent du mauvais traitement que les Cavaliers reçoivent du Lieutenant, sur tout quand il les frappe de la canne, ou quand il les maltraite sans raison: Neanmoins s'il étoit besoin d'en châtier quelques-uns sur le champ pour donner exemple aux autres, il ne le doit jamais faite que de son épée. Le Lieutenant doit avoir une parfaite connoissance des bonnes & des méchantes qualitez des chevaux, afin de se défaire des vicieux, & faire ensorte que la Compagnie soit toûjours bien montée. Dans une marche le Poste des Lieutenans est à la tête de la Compagnie à la gauche du Capitaine; quelquefois les Lieutenans se postent à la Queuë des Escadrons, pour empêcher que les Cavaliers ne quitent leurs Rangs, & qu'ils ne s'écartent de l'Etendard sans congé, ou pour quelque raison legitime.

Du

Du Cornette & de son Etendard.

Cét Officier est d'ordinaire un jeune homme de qualité, qui commence par cét emploi à prendre le métier de la guerre. Il est le troisiéme Officier de sa Compagnie, & sa nomination dépend du Roi seul. Le principal emploi du Cornette est de porter l'Etendard dans le milieu du premier Rang de l'Escadron, où il doit plûtôt perir, que de se le laisser arracher, étant la marque d'honneur du Corps où il est incorporé.

L'Etendard est une piéce d'étoffe environ d'un pied & demi en quarré, sur laquelle sont brodées les Armes, les Devises, ou les Chifres du Prince ou de Mestre-de-Camp: On attache d'ordinaire l'Etendard au bout d'une lance longue de 8. à 9. pieds, & dans le temps des pluyes on l'enferme dans une bourse qui est attachée au fer de la lance.

Le Cornette doit avoir une botte faite exprés pour reçevoir le talon de la lance de l'Etendard, & une Echarpe pour se la lier autour du corps dans un combat, crainte qu'on ne la lui enléve.

Du Maréchal des Logis.

Cét Officier doit être un homme vigilant & d'une grande application, ayant inspection sur toute la Compagnie. Il doit avoir un soin particulier, que les munitions & les fourages qu'il reçoit du Munitionnaire soient bons, & il les doit distribuër à ses Cavaliers sans alteration, & doit avoir soin qu'ils ne les vendent. Il doit visiter souvent les Ecuries, & voir si les chevaux y sont à couvert des eaux, s'ils sont bien pensez & nourris, s'ils ne manquent rien à leurs selles, brides, &c. en un mot, s'ils sont prests à partir au premier Bouteselle. C'est au Maréchal des Logis à aller prendre l'ordre chez l'Aide-Major pour le porter à son Capitaine & aux autres Officiers de sa Compagnie. Dans une Marche où dans une Garnison c'est lui qui a le soin de poser les Corps-de-gardes. Quand la Compagnie marche il se poste à la Queuë, afin d'empêcher les Cavaliers de quitter leurs Rang. S'il y a quelque détachement à faire de la Compagnie, c'est d'ordinaire le Maréchal des Logis qui en a le soin

Du

Du Brigardier.

CHAQUE Compagnie de Cavalerie a deux Brigadiers, qui ſont tirez du corps des Cavaliers par diſtinction.

Le Brigardier doit être un homme de cœur & de bon exemple, afin d'être capable d'appaiſer les querelles qui peuvent naître entre les Cavaliers. Il doit s'étudier à connoître l'humeur particuliere de ſes Cavaliers, pour ne poſer en vedette que ceux dont la fidelité & la bravoure lui ſont connuës, principalement dans les Poſtes avancés, où il eſt à craindre qu'un homme timide ne donne de fauſſes alarmes, ou ne ſe laiſſe enlever. Le Brigadier doit ſçavoir lire & écrire, afin de tenir un regiſtre des ordres qu'il reçoit du Maréchal des Logis, pour les diſtribuer enſuite à ſes Cavaliers. Il marche à la droite de premier Rang de la Compagnie.

Du Cavalier.

LE Cavalier, que d'ordinaire l'on nomme auſſi *Maître*, eſt un homme qui fait profeſſion de ſervir à cheval : Il doit avoir la taille mediocre, tant pour la facilité de monter à cheval, que pour ne point l'incommoder. Il doit être enrolé à l'âge de vingt-cinq à trente ans, afin d'être plus diſciplinable que s'il étoit d'un âge plus avancé. Il eſt important de ſçavoir le lieu de ſa naiſſance, & la qualité de ſes parens, pour éviter la deſertion. Il doit être d'une conſtitution robuſte, & aimer naturellement les chevaux, afin d'en avoir un ſoin tout particulier ; c'eſt pourquoi les Cavaliers de la campagne ſont préferables à ceux des Villes, où il y a plus de delicateſſe. Il faut auſſi qu'il ſoit ſobre, & le moins joüeur qu'il ſera poſſible : S'il s'en rencontre de blaſphemateurs, on leur doit percer la langue, ſur tout quand ils ſont incorrigibles.

L'Habillement du Cavalier eſt d'ordinaire

Un Collet, ou une maniere de juſte-au-corps de buſle avec des manches de peau d'élan, ce qui eſt marqué dans la figure preſente de la lettre A. Il a de plus

Un Baudrier de buſle B.

Un Porte-Mouſqueton fait du cuir de buſle C. &

Des Bottes avec leurs Fournitures D.

Depuis quelques jours on a eu ordre de donner aux Cavaliers des Ceinturons au lieu de Baudriers, dans la penſée que les Ceinturons les embaraſſeront bien moins que les Baudriers.

Chaque Ceinturon, qui eſt de buſle, porte un Cartouche ou une maniere de Gibeciere, dans laquelle ſont enfermées environ douze charges de Piſtolet & de Mouſqueton. Ces charges qui contiennent preciſément la quantité de poudre & la balle qu'il faut pour les armes auſquelles elles ſont deſtinées, ſont empacquetées dans de petits rouleaux de papier de la groſſeur du calibre des Mouſquetons & des Piſtolets d'Arçon. Quand les Cavaliers veulent ſe ſervir de ces charges, ils les déchirent avec les dents par un de leurs bouts pour faire tomber en même temps la poudre & la balle dans le Canon, & le papier du rouleau leur tient lieu de bourre.

Les Armes du Cavalier ſont d'ordinaire

Un Sabre ou une Epée marquée E.

Des Piſtolets d'Arçon F. &

Un Mouſqueton G.


95
A
B
C
D
E
F
G

Du Trompette, & de la Trompette.

LE Trompette eſt un homme de cheval commis pour ſonner de la Trompette, d'où il prend ſon nom.

La Trompette eſt un des plus agreables inſtrumens militaires que nous ayons; elle eſt faite d'argent, de roſette, ou de cuivre rouge, & le plus ſouvent d'airain. Le corps de la Trompette eſt formé d'un long Tuyau doublement courbé, comme eſt le marqué A. Les plus conſiderables parties de la Trompette & de ſes ornemens ſont

L'Embouchure B.

Le Bouton C.

Le Pavillon D.

Un Cordon de ſoye, d'or ou d'argent E.

La Sourdine F. &

Sa Banderolle G. C'eſt ſur cette Banderolle que l'on peint, ou que l'on brode d'ordinaire les Armes du Meſtre-de-camp, à qui appartient le Trompette.

Le Trompette doit être un homme de fatigue & vigilant, pour être preſt à toute heure d'executer les Commandemens de ſonner, dont les plus conſiderables ſont,

Le Bouteſelle ou à cheval, pour avertir les Cavaliers qu'ils ayent à s'apréter.

A l'Etendard, pour monter à cheval.

L'Appel, pour redreſſer les Troupes quand elles ſe perdent de nuit, ou pour ſe faire reconnoître.

La Marche.

La Charge, quand il eſt queſtion de combattre.

La Retraite, quand il faut ſe retirer.

Le Guet, auſſi-tôt que l'ordre eſt diſtribué.

La Sourdine, quand il faut marcher à petit bruit.

Chaque Compagnie de Cavalerie doit avoir ſon Trompette, qui porte la livrée du Prince ou du Colonel à qui appartient le Regiment. Il doit toûjours être logé ou campé avec ſa Compagnie. Il prend d'ordinaire l'ordre du Maréchal des Logis.

Le Trompette doit être un homme diſcret, principalement quand il eſt employé dans les Pourparlers, où il ne doit jamais ſe ſervir d'autres termes que de ceux dont il eſt chargé, & ne s'ingerer jamais de donner aucun conſeil; afin que dans les Conferences & dans les Traitez on ne trouve point d'ambiguité ni de ſentimens contraires à ceux qu'il a propoſez.

Du


97
B
C
A
D
E

Du Timbalier & des Timbales.

TIMBALIER est un homme de cheval, commis pour battre les Timbales, d'où il prend son nom. Timbales sont deux manieres de grands Bassins de cuivre rouge ou d'airain, ronds par leurs fonds, & couverts par leurs dessus d'une peau de bouc, qu'on y fait tenir par le moyen d'un cercle de fer & de plusieurs écrous attachez au corps de la Timbale, & d'un pareil nombre de visses, que l'on monte ou demonte avec une clef. Les Timbales se tiennent ensemble par le moyen d'une couroye que l'on fait passer dans deux anneaux, qui sont attachez, l'un devant & l'autre derriere le pomeau de la selle du Timbalier. Les Timbales sont garnies de deux Tabeliers marquez A. qui sont d'ordinaire de damas ou de satin, sur lesquels sont brodées les Armes, du Prince ou du Colonel à qui elles appartiennent : quand le temps est sale, on les couvre d'ordinaire d'un cuir de vache noir.

Le Timbalier doit être un homme de cœur, & chercher plûtôt à perir dans le Combat, que de se laisser enlever avec ses Timbales. Il doit avoir un beau mouvement des bras & l'oreille juste, & se faire un plaisir de divertir son Maître par des airs agreables dans les actions de réjoüissance. Il n'y a point d'instrument qui rende un son plus martial que la Timbale, principalement quand elle est accompagnée du son de quelques Trompettes.

Le Timbalier pour frapper sur les Timbales se sert de baguettes de bois de cormier ou de buis, longues chacune de huit à neuf poûces, ayant chacune à une de leur extrémité une petite rosette de la grandeur d'un écu blanc ; c'est l'extrémité de ces petites rosettes qui frappe la peau de la Timbale, & qui lui fait rendre un son bien plus agreable, que si elle étoit frappée d'une baguette de Tambour.

Le Timbalier & le Trompette dans les Marches & les Revûës marchent à la tête de l'Escadron, trois ou quatre pas devant le Commandant ; mais dans un jour de Combat ils sont sur les Aîles dant les intervalles des Escadrons, pour reçevoir les ordres du Major ou de l'Aide-Major du Regiment.

D'une


99

D'une Compagnie de Cavalerie.

LEs Compagnies de Cavalerie ſont maintenant compoſées de deux Brigadiers, de deux Carabiniers, de trente-cinq Cavaliers, & d'un Trompette.

Dans le nombre des trente-cinq Cavaliers doit être compris un bon Maréchal, rien n'étant ſi neceſſaire.

Les Carabiniers ſont des Cavaliers choiſis par diſtinction dans la Compagnie, comme plus experimentez au métier de la guerre, & les plus adroits à tirer; ils ont des Carabines rayées, qui portent trois cents pas, & que l'on charge à force avec une Baguette de fer. Ils ont par mois quarante-cinq ſols plus de paye que les Cavaliers, & un Loüis-d'or toutes les fois qu'ils remportent le prix les jours que l'on en propoſe.

Marche d'une Compagnie de Cavalerie.

La Marche que nous repreſentons ici d'une Compagnie ſervira à marquer le Poſte de chaque Officier, ſelon le Rang qu'il tient dans la Compagnie, quand elle marche ſur quatre Files. Sçavoir,

Le Trompette A.
Le Capitaine B.
Le Lieutenant C.
Le Cornette D.
L'Etendard E.
Les deux Brigadiers F.
Les Cavaliers G.
Les Maréchaux des Logis H.

Des


101
A
B
C
E
E
D
G
H

Des Escadrons.

DANS la page 50. de ce Volume j'ay dit, que sous le nom d'Escadron on entendoit parler d'un petit Corps de Cavalerie dans celle-ci j'ajoûterai que l'Escadron se forme à present de quatre Compagnies, ce qui peut aller à soixante, à soixante & quinze, à cent, ou à six-vingt Maitres, & que jamais il ne passe deux cents, à cause qu'un plus grand nombre de chevaux se rencontrans dans des terrains difficiles, comme seroit un Bois, un Défilé, ou un Marais, on ne les sçauroit poster avantageusement, ni les faire agir avec succés.

C'est une regle generale, que l'Escadron est toûjours à trois Rangs de hauteur, & que l'intervalle d'entre ses Rangs est à peu prés de la longueur de deux chevaux. S'il est composé de soixante & quinze Maîtres, il y en aura vingt-cinq à chaque Rang; s'il est de six-vingt Maîtres, il y en aura quarante dans chaque Rang.

Des Regimens de Cavalerie.

PENDANT la derniere Guerre les gros Regimens de Cavalerie étoient composez de douze Compagnies, d'autres de huit & quelques-uns de quatre.

Voici la representation d'un Regiment qui forme trois Escadrons, où le Poste de chaque Officier est marqué par lettre Alphabetique.

Le Mestre-de-camp A.
Le Major B.
Le premier Capitaine. C.
Les Capitaines D. } dans un même rang.
Les Lieutenans E. }
Les Brigadiers F.
Le Cornette G. avec son Etendard.
Les Cavaliers ou Maitres. H.

Des Cuirassiers.

LEs Cuirassiers sont des Cavaliers armez de Cuirasses à l'épreuve du pistolet; ils forment un Regiment commandé par un Mestre-de-Camp, un Major, &c.


103.
A
E
D
G
F
H
C
B
E
D
E
G
D
H
G
F
H
F

CHAPITRE VI.

Des Compagnies d'Ordonnance de la Maison du Roi.


SOUS le nom de Compagnie d'Ordonannce, j'ay dit dans les pages précedentes, j'entens parler des Gardes-du-Corps, des Gens-d'armes, des Chevaux-legers de la Garde, &c.

Des

Des Gardes-du-Corps.

LEs Gardes-du-Corps ſont des Gentilshommes ou de Cavaliers choiſis par leur bravoure, ou par leur fidelité pour ſervir à la Garde de la Perſonne du Roi.

Ils ſont diſtinguez en quatre Compagnies commandées par quatre Capitaines, qui ſervent par quartier auprés de la perſonne de ſa Majeſté.

Dans chaque Compagnie il ya trois Lieutenans, trois Enſeignes, douze Exempts, & quelque quatre cents Maîtres.

Il y a un Major & deux Aides-Majors pour toutes les quatre Compagnies, & chaque Compagnie a un Aide-Major.

Chaque Compagnie a des Brigadiers & Sous-Brigadiers. Les Brigadiers prennent la Queuë quand l'Eſcadron eſt formé, comme ſont les Maréchaux des Logis dans la Cavaliere legere.

Chaque Compagnie a ſes Trompettes & ſes Timbaliers.

Quand les Gardes-du-Corps accompagnent le Roi, ils ont toûjours le ſabre nud à la main. Dans une Bataille ils ont la droite de toute la Cavalerie.

Des Gens-d'Armes, & de leur Guidon.

LEs Gens-d'armes ſont des Cavaliers conſommez d'ordinaire dans le ſervice, qui anciennement étoient armez de toutes piéces. Ils ont un Capitaine-Lieutenant, deux Sous-Lieutenans, trois Enſeignes & trois Guidons.

Sous le nom de Guidon on entend ici parler d'une maniere de Drapeau qu'il porte, dont l'étoffe eſt pareille à celle des Drapeaux, mais il eſt plus long que large, & fendu par le bout, qui forme deux pointes un peu arondies. D'ordinaire le Guidon eſt garni d'une frange d'or ou de ſoye, de la même maniere qu'eſt brodée la Deviſe ou le Chifre qui eſt au Guidon.

Des Chevaux legers.

LES Chevaux legers ont un Capitaine-Lieutenant, deux Sous-Lieutenans, deux Cornettes & deux Maréchaux des Logis, avec Trompettes & Timbales.

Des Mousquetaires.

SOus le nom de Mousquetaires j'entens parler des Mousquetaires du Roi, qui sont des Gentilshommes issus des meilleures Familles du Royaume, qui entrent dans ce Corps pour apprendre le métier de la Guerre.

Ils sont partagez en deux Compagnies, qui portent le nom de Premiere Compagnie ou de Mousquetaires Gris, & de Seconde Compagnie ou de Mousquetaires Noirs.

Les uns & les autres combattent selon les differentes occasions tantôt à pied & tantôt à cheval.

Les deux Compagnies des Mousquetaires ont le Roi pour Capitaine, & chaque Compagnie en particulier a un Capitaine-Lieutenant, un Sous-Lieutenant, un Enseigne, un Cornette, six Maréchaux des Logis, des Tambours, des Hautbois.

Des Grenadiers volans.

LEs Grenadiers volans sont gens à cheval choisis dans toute l'Infanterie du Royaume, tant pour leur bonne mine, que pour leur valeur. Ce sont eux d'ordinaire qui se trouvent à l'attaque des Contrescarpes, des Demi-lunes & des Assauts. Leurs Armes sont un Fusil & un Sabre.

Ils font l'exercice à peu prés comme il est traité dans le Chapitre suivant.

Depuis que cette Compagnie est sur pied le Roi la fait marcher à la Tête de la Brigade de sa Maison, quoi qu'elle n'ait point de Rang pour rouler avec cette Brigade.

De la petite Gendarmerie.

SOUS le nom de la petite Gendarmerie sont compris les Compagnies des Gens-d'armes Ecossois, Bourguignons, Anglois, Flamands, & les Compagnies des Gens-d'armes & de Chevaux legers de la Reine, & des Gens-d'armes & des Chevaux legers de Monseigneur le Dauphin, de Monsieur le Duc d'Anjou & des Gens-d'armes & des Chevaux legers de Monsieur.

Chaque Compagnie de Gens-d'armes a un Capitaine-Lieutenant, un Sous-Lieutenant, un Enseigne, un Guidon, & un Maréchal des Logis.

Chaque Compagnie des Chevaux legers a un Capitaine-Lieutenant, un Sous-Lieutenant, un Cornette & un Maréchal des Logis.

Chacune de ces Compagnies a une paire de Timbales & des Trompettes.

Des Dragons.

LES Dragons sont des Gens qui combattent tantôt à pied, tantôt à cheval, & qui d'ordinaire sont les premiers commandez pour porter la Guerre dans le païs Ennemi.

Mais parce que leurs chevaux contribuent extrémement au succés de leurs expeditions, j'ay crû n'en devoir parler qu'en traitant de la Cavalerie.

Dans chacun de leurs Regimens il y a un Colonel, un Lieutenant-Colonel, un Major & un Aide-Major.

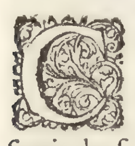
Dans chaque Compagnie il y a un Capitaine, un Lieutenant, un Cornette, un Maréchal des Logis, deux Sergens, un Tambour, & quelques-uns ont des Hautbois.

Les Officiers des Dragons ont de grands avantages, car ils roulent dans la Cavalerie & dans l'Infanterie selon leur rang.

CHA-

CHAPITRE VII.

Des Exercices ou des Mouvemens de la Cavalerie.



OMME les Armes des Cavaliers ne consistent qu'en une bonne Epée, une paire de Pistolets d'Arçon, & un Mousqueton, & qu'il n'y a pas un Cavalier qui ne sçache charger & se servir de ses Armes à feu, en les tirant à propos selon tous les mouvemens qu'il est obligé de faire, on confond ordinairement dans la Cavalerie le nom d'Exercice avec celui d'Evolution, qui sont distinguez dans l'Infanterie, où l'on prend l'Exercice pour le maniment des Armes, & l'Evolution pour le mouvement d'un Corps entier.

Noms des principales parties d'un Escadron.

L'On ne se sert plus des mêmes termes dans la Cavalerie comme l'on faisoit anciennemeint ; neanmoins pour satisfaire quelques Curieux, je donnerai dans cette page les termes qui sont presentement usitez, & dans les pages suivantes ceux qui les années passées étoient le plus en usage.

Autrefois on donnoit aux differentes parties des Escadrons les mêmes noms que l'on donnoit aux parties des Bataillons, c'est-à-dire que les noms de Front, de Rang, de File, de Hauteur, d'Aîle, de Serre-file, de Demirang, &c. convenoient aussi-bien à l'Escadron qu'au Bataillon : Mais presentement par les noms de la Droite & de la Gauche de l'Escadron on supplée à tous ces termes, & quand on veut former un Escadron, on se contente du terme de Doubler.

Du Rang que tiennent les Cavaliers dans leurs Compagnies, & de la Methode pour former un Escadron.

C'est presque une regle generale, que les plus anciens Cavaliers prennent leur rang plus prés de la Tête de la Compagnie que les nouveaux, à moins que les Officiers n'en disposent autrement ; c'est aussi une loy receuë, que quand on forme un Escadron, la plus ancienne Compagnie prenne la droite de l'Escadron, comme est la marquée A. que la seconde Compagnie prenne la gauche de l'Escadron, comme est la marquée B. que la troisiéme prenne la gauche de la premiere Compagnie vers le Centre de l'Escadron, ainsi qu'est la marquée C. & enfin que la quatriéme Compagnie occupe la droite de la seconde vers le Centre de l'Escadron, comme est la marquée D.

Me-


111.
A
B
C
D

Methode pour faire ſerrer les Files d'un Eſcadron.

QUAND un Eſcadron marche dans un païs uni, ſes Files ſont d'ordinaire à un ou deux pas les uns des autres, ce qu'étant à peu prés l'épaiſſeur du corps d'un cheval donne plus de grace & de dégagement à l'Eſcadron. Mais lorſqu'on eſt obligé de reſſerrer les Files pour occuper moins de terrain, alors l'Officier qui commande dit:

Que la File de l'Aîle droite ne bouge.

A droit ſerrez vos Files.

A gauche remettez-vous. Exemple A.

Si l'Officier veut que ce ſoit l'Aîle droite qui s'approche, alors il dit:

Que la File de l'Aîle gauche ne bouge.

A gauche ſerrez vos Files.

A droit remettez-vous.

Quand on veut en même temps ſerrer les Files d'un Eſcadron tant ſur la droite que ſur la gauche, ce qui eſt proprement couper l'Eſcadron par le milieu, alors l'Officier dit:

Que les Files de l'Aîle droite & de l'Aîle gauche ne bougent.

Par Demi-rang ſerrez vos Files à droit & à gauche.

Methode pour faire ſerrer les Rangs d'un Eſcadron.

J'ay dit en parlant des Eſcadrons dans la page 102. que la diſtance ordinaire qu'il doit y avoir entre les Rangs d'un Eſcadron, eſt à peu prés de la longueur de deux chevaux; Mais comme ſouvent par neceſſité on eſt obligé de les reſſerrer, ſoit en avant ou ſur les Serre-files, l'Officier qui commande quand c'eſt en avant, dit:

Que les Chefs-de-files ne bougent.

Par Rangs en avant ſerrez l'Eſcadron. Alte. Exemple B.

Mais ſi les rangs de l'Eſcadron étoient trop ſerrez ſur le devant, & que neanmoins on voulût conſerver le terrain que les Chefs de-files occupent, & élargir davantage l'Eſcadron ſur les Serre-files, alors l'Officier qui commande dit:

Que les Chefs-de-files ne bougent.

Par Rangs reculés-vous. Alte.

Methode


113
A
B

Methode de faire défiler un Escadron.

QUAND l'Escadron est obligé de passer par quelques Portes, Ruës, ou Défilez, qui ont moins de largeur que le Front de l'Escadron, alors on le fera défiler en cette maniere: Un des plus anciens des Brigadiers se postant à l'entrée du Défilé, fera défiler l'Escadron par l'Aîle droite s'il est à son choix, & par trois Files ou par quatre jusqu'à la derniere File de l'Aîle gauche. A mesure que les Files auront passé le Défilé, elles se doivent rémettre à la gauche des Files qui étoient à leur droite, avant qu'elles entrassent dans le Défilé. Ce qui étant pratiqué par toutes les Files, l'Escadron se trouvera formé à la sortie du Défilé comme il étoit avant que d'y entrer, Exemple A.

L'on fait aussi défiler par Rangs sur l'Aîle droite ou sur l'Aîle gauche, & l'on forme l'Escadron à la sortie du Défilé toûjours sur la gauche des Cavaliers, si ce sont ceux de l'Aîle droite qui ayent passé les premiers dans le Défilé; & sur la droite des Cavaliers si ce sont ceux de l'Aîle gauche qui ayent franchi les premiers le Défilé, Exemple B.

Il est plus avantageux de défiler par Files que par Rangs, à cause que trois Files composent un Escadron, & qu'un Rang ne forme rien.

Pour


115
A
B

Pour faire le Caracol.

QUAND un Escadron en veut insulter quelqu'autre qu'il sçait être mal monté, plus foible, ou qui a ordre de ne bouger de son terrain, alors l'Escadron qui attaque, se sert ordinairement du Caracol, qui est un mouvement qui se fait par le Flanc ou par la Hauteur de l'Escadron, & c'est la File qui fait le mouvement en serpentant, & en faisant des passades par la campagne à droit & à gauche, pour ôter la mire à ceux que l'on insulte, Exemple A.

Quand on veut faire le Caracol, l'Officier qui commande dit :

A moi l'Aile droite par Caracol à gauche, faisant front en Queuë.

S'il veut faire le Caracol par quart de Rang l'Officier dira:

Par quart de Rang & par Caracol, l'Escadron, en quatre Troupes.

Pour se remettre,

Quarts de Rang à moi, l'Escadron en une Troupe.

Si l'on veut faire le Caracol par Demi-rang l'on coupera le Bataillon comme par la moitié, & alors les Officiers feront le même Commandement que nous avons dit pour faire le Caracol.

Quand on veut faire défiler un Escadron sans le rompre pour passer dans qu'elque lieu où peuvent marcher trois Maîtres de front, on se peut servir du Caracol en commandant aux Cavaliers de faire à droit ou à gauche; afin que la File de l'Aîle droite ou de l'Aîle gauche devienne Chef de File des trois Rangs de l'Escadron, qui seront alors changez en trois longues Files, Exemple B.

Methode


117
A
B

Methode pour faire la Conversion.

ON se sert dans la Cavalerie de la Conversion pour la même fin que dans l'Infanterie, c'est-à-dire, que sans vouloir rompre l'Escadron on le fait tourner en cercle, en presentant aux Ennemis toûjours le premier Rang, ou les mêmes Chefs de Files de l'Escadron.

Pour faire la Conversion du côté droit, l'Officier qui commande dit:

A moi par Conversion à droit. Exemple A.

Pour faire cette Evolution avec justesse, il faut que les Cavaliers les plus éloignez de l'Angle du Chef de File de l'Aîle droite, marchent beaucoup plus vîte que ceux qui en sont proche, car ces derniers n'ont presque point de tour à faire, celui qui est à l'Angle n'ayant qu'à tourner sur le pied droit de son cheval.

Si l'on veut faire la Conversion du côté gauche, l'Officier qui commande dira:

A moi par Conversion à gauche. Exemple. B.

Du


119
A
B

Du Volte-face.

LE Volte-face eſt la Demi-tour à droit, ou le Demi-tour à gauche, que fait un Eſcadron, enſorte que la tête de chevaux vient occuper le terrain où étoit auparavant leur croupe, ou au contraire la croupe vient ſur le terrain où étoit auparavant la tête.

L'on ſe ſert du Volte-face dans beaucoup de rencontres, mais particulierement quand l'on veut deſunir ou ompre quelque Infanterie.

Les Eſcadrons qui ſont commandez pour faire ces ſortes d'actions s'y prennent de differentes manieres. Il y en a qui viennent au petit pas en tirant par Rangs, puis tout à coup feignant de plier devant l'Infanterie qu'ils ont attaquée, d'autres Eſcadrons de leur parti viennent à toute bride, & ſe rompent encore devant les Bataillons, en faiſant ſemblant de fuïr en tumulte; par ces moyens ils attirent d'ordinaire l'Infanterie ennemie, principalement quand elle eſt commandée par des Officiers de peu d'experience, qui croyans pourſuivre des fuyards, s'avancent avec precipitation & avec deſordre pour gagner plus de terrain, & ſont cauſe que leurs Soldats quittent leurs rangs, & qu'ils ſe diſperſent dans la campagne Mais c'eſt dans ce temps-là que la Cavalerie, qui ſembloit s'être debandée, ſe remet en Eſcadron, & fait le Volte-face ou le Demi-tour, pour venir charger avec avantage l'Infanterie, qui ſe croyant victorieuſe avoit rompu ſes Bataillons.

Ce que je dis du Volte-face pour pluſieurs Eſcadrons, ſe peut entendre de même pour un ſeul.

Methode de faire tirer la Cavalerie.

Dans toutes les actions & mouvemens que je viens de dire, le Cavalier ne doit point tirer ſans ordre de ſon Officier. Les Commandans, avant que de faire tirer, tâcheront, autant qu'il leur ſera poſſible, de gagner la main, c'eſt-à-dire, d'avoir toûjours l'Ennemi ſur la droite, ſoit qu'ils faiſſent tirer par Rang, par Files, ou par Caracol, &c.

CHA-


121

CHAPITRE VIII.

De l'Artillerie.

Des Officiers de l'Artillerie.

DU GRAND-MAISTRE.



LA premiere Charge dans l'Artillerie eſt celle de Grand-Maitre. Cette Charge eſt une des premieres du Royaume, & connuë de tout le monde.

Du Lieutenant General de l'Artillerie.

Cette Charge eſt la ſeconde l'Artillerie, celui qui l'exerce a tout pouvoir de la commander en l'abſence du Grand-Maître.

Des Lieutenans d'Artillerie.

Les Lieutenans d'Artillerie ſont des Officiers d'une experience conſommée, qui commandent l'Artillerie en l'abſence du Grand-Maître & du Lieutenant General; aprés eux ſont

Les Commiſſaires Provinciaux,

Les Commiſſaires ordinaires, &

Les Commiſſaires extraordinaires.

Leur principal ſoin eſt, que l'Artillerie ſoit bien ſervie.

Pour les autres Officiers qui ſuivent, on ſçaura par leurs noms l'obligation de leurs Charges; ils ſont pluſieurs en nombre, dont les plus conſiderables ſont

Les Maréchaux des Logis, qui fixent les departemens.

Les Officiers Pointeurs, qui mettent les Piéces és Batteries.

Les Canonniers, qui chargent & tirent les Piéces.

Les

Les Artificieurs, qui ont le ſoin des Grenades, des Bombes & d'autres feux d'Artifice.

Les Capitaines des Mineurs, qui ont le ſoin d'inſtruire & de fournir les Mineurs.

Le Capitaine general des Chariots, qui fournit les Attelages, les Chariots, les Charettes & les autres Voitures, pour la conduite des Equipages.

Les Capitaines des Chariots, qui ont le ſoin que les Charettes, les Chariots & les autres Voitures ſoient prêtes pour l'ordre commandé.

Le Capitaine des Ouvriers, qui commande aux
Charpentiers,
Charons,
Maîtres-forgeurs,
Toneliers, & aux
Tourneurs.
Les Gardes du Parc.
Les Déchargeurs ou Sous-gardes.
Les Controleurs,
Les Treſoriers.
Les Aumôniers.
Les Chirurgiens, &c.

De l'Ordonnance des Arſenaux, & des Magaſins d'Artillerie.

L'ARSENAL eſt d'ordinaire la demeure de principaux Officiers d'Artillerie. Quand les lieux ſont grands & commodes pour fournir les Eaux néceſſaires pour le nettoyement du Salpêtre, on y fait les Poudres: mais le plus ſouvent leur principal uſage eſt d'y fondre l'Artillerie, & d'y forger toute leur ferrure, auſſi bien que de faire les Affuts.

Il doit avoir dans les Arſenaux pluſieurs Salles, pour travailler aux Moules, aux Chappes & aux Noyaux des Canons, des Pierriers, des Mortiers, & des Petards, qui ſe font de fonte. Car pour les Boulets & les piéces de Fer, auſſi bien que les Pierriers qui en ſont faits, on les fait aux Forges.

Dans

Dans les Salles, qui ne doivent pas être beaucoup éloigneés des précedentes, on y fait les Forges pour fondre les Métaux, & pour couler les Piéces.

Dans les Salles prochaines de ces dernieres on nettoyera les Canons, & les autres Piéces, pour les preparer à l'épreuve, & ensuite les reparer, rechercher leurs Frises, Moulures, & toutes leurs Ornemens, pour faire ensuite leurs Affuts.

Fort proche de ces lieux seront les boutiques des Charrons & des Maréchaux, pour faire & ferrer les Affuts, les Chariots, & tout ce qui est necessaire pour le train de l'Artillerie. Plus bas seront les Magasins, où l'on serrera les piéces éprouvées, remettant à la fonte celles qui seroient éventées, que l'on posera sur des Chantiers, ou sur de fortes piéces de bois.

Enfin on choisira les lieux les plus secs pour y bâtir des Remises, afin d'y mettre à couvert les Affuts & les piéces qui seroient montées, de peur que l'eau, la neige & les autres injures du temps ne gâtent & pourrissent tout ce qui est de bois dans leurs Affuts & Attellages.

Les Magasins d'Artillerie demandent aussi un lieu sec & reserré, principalement la Chambre où l'on doit mettre les Barriques de poudre; car la poudre ne doit pas être répanduë en terre ainsi qu'un monceau de bled, non seulement à cause qu'elle s'amolliroit; mais parce que tout son nitre s'évaporeroit, & elle deviendroit moite & par monceaux, comme la balliure du charbon mouillé.

Un Magasin d'Artillerie pour être bien situé, doit être dans un lieu fort, & qui soit plus sous la puissance du Gouverneur de la Place, que sous celle des Habitans: Il doit y avoir quantité des Salles avec plusieurs Rateliers, pour attacher & suspendre les Corselets, les Cuirasses, les Morillons, les Piques, & les Hallebardes: car pour les Mousquets, les Carabines, les Fusils, & les Pistolets, ils se rangent les uns les autres.

Les Salles où l'on met les Cordages, les Mêches, les Toiles cirées, le Cuivre, l'Etain, le Plomb, & tous les autres Ustancilles & Munitions qui servent pour l'attaque & la défence des Places, doivent être entre les Salles des Armes & celles des Feux d'Artifice, où l'on renferme les Bombes, les Grenades, les Petards, les Lances à feu, les Bosses, les Gaudrons, & toute autre composition sujette au feu.

Pour les Balles à Canon, elles seront bien dans les Cours, celles d'un même Calibre mises ensemble, & separées d'avec celle d'un autre Calibre par une petite Muraille, sur laquelle on écrira le nom du Calibre, pour éviter la confusion des Calibres quand on seroit pressé.

Du

Du Salpêtre ou Nitre.

LE principal Eſprit de la compoſition ou de la premiere matiere de la Poudre eſt de Nitre, communement appellée Salpêtre. Les lieux les plus naturels pour le produire ſont ceux qui ſont quelque peu humides, comme ſont les Caves, les Celiers, les Eſtables & les Ecuries, où l'on met d'ordinaire repoſer les Bêtes, leſquelles de leurs urines & fientes engraiſſent ces ſortes de lieux. Pour bien connoître la terre & les murailles où il y a du Salpêtre, il n'y a qu'à prendre des plâtras ou de la terre de celle où l'on le cherche, & en porter ſur la langue; ſi elle n'y fait point d'acrimonie, c'eſt ſigne qu'il n'y a point de Nitre: mais ſi elle pique, & ſe trouve un peu ſalée, c'eſt une marque qu'elle en renferme: Celle qui pique le plus, en renferme davatange.

Pour ſeparer le Nitre ou Salpêtre de la terre où l'on juge qu'il y en a, il faut metre de cette même terre ou plâtras dans des cuviers que l'on remplira d'eau, & quand on aura laiſſé bien imbiber cette terre ou plâtras, on fera couler l'eau dans des Baſſins de cuivre rouge: enſuite on la purifiera ſur le feu dans des Cuviers auſſi de cuivre rouge, & ainſi peu à peu ſera tiré le Nitre, & rendu parfait par le moyen du feu.

Pour rendre le Salpêtre dans ſa derniere perfection, on le mettra dans une Chaudiere de cuivre, & on le dégraiſſera en y jettant quelque peu de ſoulfre, pour brûler, & pour conſommer toute ſa graiſſe, prenant le ſoin de temps en temps de l'écumer avec des Cueillieres de cuivre.

Le Salpêtre étant donc purifié par le feu, on en emplira des Baſſins de cuivre rouge, pour le laiſſer refrodir. Cette eau, qui ſe congelera & ſe prendra autour des Baſſins, comme des rayons d'une gelée tendre, fera le Salpêtre, dont le plus blanc eſt le meilleur.

Lorſqu'on en voudra faire de la Poudre, comme il eſt dit dans la page ſuivante, on reduira le Salpêtre en poudre, ou en farine en peſant deſſus avec un rouleau ou une piéce de bois.

De



De la Composition des Poudres, tant fine qu'à Canon.

LA Poudre est composée de Salpêtre, de Soulfre, d'Eau & du Charbon fait de bois du Saule.

Pour faire la Poudre la plus fine, on met six parties de Salpêtre sur une de Soulfre, & sur une de Charbon.

Celle que les Marchands appellent ordinairement Poudre fine, qui est toutefois la seconde, se fait en mettant cinq parties de Salpêtre sur une de Soulfre, & sur une de Charbon.

La Poudre commune a seulement sur une partie de Soulfre, & sur une de Charbon, quatre parties de Salpêtre.

Les Poudres dout on se servoit en Portugal lorsque j'y étois, tant pour le Canon que pour le reste de l'Artillerie, étoient faits en telle proportion, que pour en faire un Quintal ou cent livres, on avoit mélé sur soixante & dix-sept livres de Salpêtre, onze livres & demie de Soulfre, & onze livres & demie de Charbon.

Toute cette composition se lie avec de l'Eau simple, & c'est de la dépense inutile d'y méler de l'Eau de vie, du Vin blanc, & d'autre liqueur ou essence, qui à la longueur des temps étant évaporé ou prenant vent, l'air en ôte tout l'humide, & rend le Salpêtre, le Soulfre & le Charbon sans liaison.

On fera le mélange du Salpêtre, du Soulfre & du Charbon avec de l'Eau pure, & quand cela sera détrempé, on le battera dans un mortier avec un pilon de bois: s'il y en a quantité, on le battera dans des Moulins, semblables aux Moulins à huile, ou à papier.

Pour donner le Grain à la Poudre, on mettra la composition dans un Crible fait de parchemin, ou de peau de veau, & percé à petits troux, selon la grosseur qu'on desire avoir la Poudre. Pour cette composition on se servira de deux morceaux de bois, appellez *Chevalets*, qui la feront passer, & le Grain se formera selon l'ouverture des troux.

Des


128

Des differentes espéces de Canon.

ON assûre que la Poudre & le Canon ont été inventez dans nôtre Europe environ l'an 1366. ou 1379. dans un petit Village, situé entre Venise & Chioggia: mais d'autres Auteurs plus modernes disent que ce fut sur les côtes de Danemarc, qu'on en fondit les premieres Piéces environ l'an 1419.

De toutes les differentes espéces de Piéces de d'Artillerie, le Canon est celle qui tient le premier lieu: il porte un Boulet de 48. livres pesant, avec 24. livres de Poudre de Magasin, & un peu plus.

Le Demi-Canon ou Coulevrine porte 24 livres de Balle.

La Bâtarde porte 36. livres.

La Moyenne 24. livres.

Le Faucon 10. livres.

Le Fauconneau 5. livres.

Les autres Piéces qui ne sont plus en usage, & dont les volées étoient trop longues pour la difformité des Metaux & des Calibres, ou pour leur trop grande richesse ou disette de Metail, étoient le Dragon, le Basilic, la Sirenne, & une infinité d'autres que le Roi a fait refondre, pour en faire une fonte plus fine & plus riche, comme sont les suivantes.

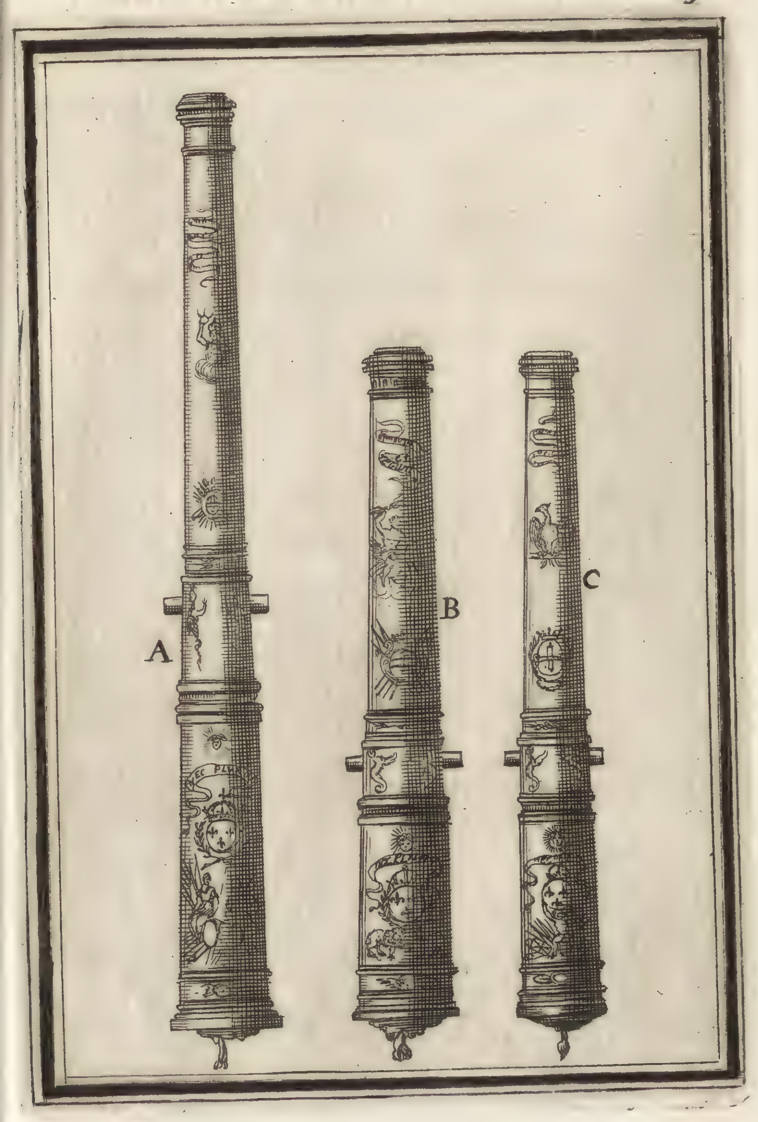
A. est une grande Coulevrine extraordinaire, longue de quinze pieds, portant 16. livres de Boulet.

B. est un Demi-Canon, portant 24. livres de Balle.

C. est un Canon leger ou un Demi-Canon, portant 24 livres de Boulet.

Ces Piéces de 24. sont les plus usitées pour faire les Batteries, dont on se sert pour l'Attaque de Places.

Des


A
B
C

Des Piéces legeres , ou des Piéces de Campagne.

LEs Piéces qui ſont le plus en uſage pour la Marche des Armées, des Camps volans, pour les défences des Murailles, des Baſtions, des Cavaliers & des autres lieux où il faut des Piéces legeres & faciles à être maniées, ſont les ſuivantes.

A. eſt une Coulevrine portant 16. livres de balle.

B. eſt une Coulevrine Bâtarde de 10. pieds de long, portant un Boulet de 8. livres.

C eſt une Bâtarde legere de 8. livres.

D. eſt une Piéce de Regiment de 4. livres.

E. eſt un Pierrier, portant un Boulet de 3. livres.

F. eſt la Boëte d'un Pierrier.

On remarquera, que quand on dit qu'une Piéce porte un Boulet de 16. ou de 24. on entend parler que la Balle, qui eſt toûjours de fer & non de plomb, peſe 16. ou 24. livres.

On obſerve auſſi, autant que faire ſe peut, que la charge de la Poudre peſe la moitié de la Balle, ou ſes deux tiers.


A
B
C
D
E
F
F

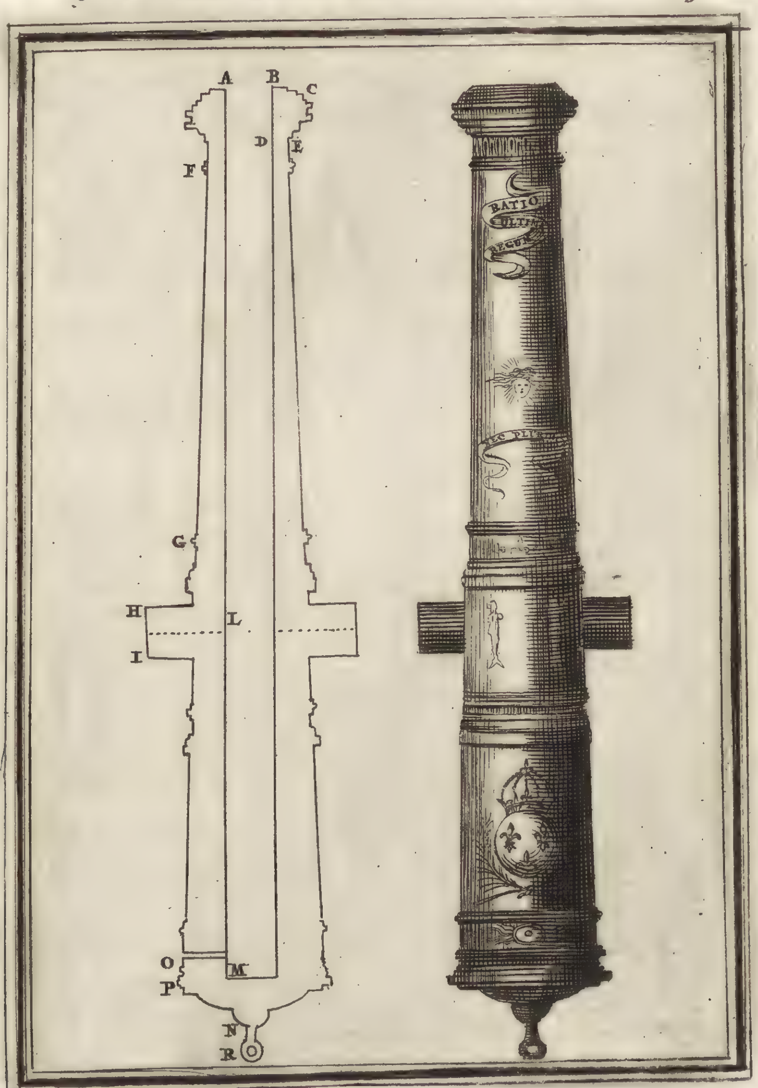
Noms & Mesures des parties du Canon.

CE que je dirai du Canon, touchant ses parties & ses ornemens, se doit aussi entendre des Coulevrines, des Bâtardes & autres Piéces. Et à l'égard de la pesanteur du Métail, on appelle un Marc une demi-livre, & quand on dit, cela pese 8. Marcs, c'est-à-dire, 4. livres. Cela supposé, voici les noms des parties du Canon.

A B. est le Diametre de la Piéce.
C. le Boulet.
D E. le Collet.
F. l'Astragal.
G. le Renfort.
H I. le Tortillon.
L A. la Volée ou l'Ame.
A M. le Noyau.
L O. la Culasse.
M N. l'Epaisseur du Métail à la Culasse.
S. la Lumiere.
O. la Plate-bande avec l'Archet.
R. le Bouton percé dans son milieu.

Le Diametre de la Bouche du Canon est de six poûces, & 2. lignes
Le Diametre de la Balle six poûces.
Le Vent de la Balle deux lignes.
Les Balles pesent 48. livres, & cela s'appelle le Calibre du Canon.
Le Métail est épais au Collet de deux poûces, & à la Culatte de six.
Le Noyau est long de neuf pieds, & par tout d'un même Diametre.
Tout le Canon a un peu plus de dix pieds de long.
Le Diametre du Tortillon est de six poûces.
La Volée est de cinq pieds & demi.
Le Renfort est distant de la bouche de quatre pieds & demi.
L'épaisseur ou hauteur du Boulet est de cinq poûces.
L'Astragal est à demi-pied prés de la bouche.
Le métail de la Piéce pese environ cinq mille six cens livres.
Son Affust est long de quatorze pieds, & l'Essieu de sept.
Le Canon monté sur son Affust a prés de dix-neuf pieds de long.
Sa Charge de Poudre doit peser la moitié de la Balle ou 24. livres.
Le Canon tire par heure dix coups, & par jour six-vingt.
Le Canon tire de point en blanc six cens pas.
Il faut vingt chevaux pour mener un Canon.
Les Charettes attelées de quatre chevaux portent 34. Balles de Canon.
Six Charettes & 24. chevaux suffisent à traîner les Munitions pour faire tirer un Canon tout un jour.
Pour le service d'un Canon il faut 2. Canonniers, 3. Chargeurs, & 30. Pionniers.

De


A
B
C
D
E
F
G
H
L
I
O
M
P
N
R

De la Fonte & des Alliages du Canon.

POUR bien faire l'Alliage ou Mélange des Méteaux propres à la Fonte des Piéces ci-devant nommées, on mélera sur cent livres de franc Cuivre douze ou quinze livres de vieil Etain. Dans la Fonte de ces Métaux, appellée *Bain*, on y peut méler les morceaux de vielles Cloches, de Canons, de Mortiers, d'Epiciers, de Chauderons, pour en faire un *Saumon* ou Monceau, afin d'y ajoûter d'autant plus ou moins d'Etain, que le Métail de ce *Saumon* sera plus ou moins aigre, car plus on met d'Etain dans la Fonte, & plus la Matiere en devient aigre & cassante.

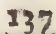
Les Ouvriers à qui j'ay vû faire de l'Artillerie à Lisbonne, qui étoient Lorrains & Allemans, faisoient leurs Moules & Chappes en la maniere suivante.

Ils piloient d'abord des tuiles, & de ces tuiles pilées avec de l'Eau, ils en faisoient un certain Ciment ou Mortier, qui leur servoit à faire leurs Moules.

Pour faire les Moules à Canon, ils prenoient une piéce de bois, un peu plus longue que le Canon qu'ils vouloient faire, & ils mettoient cette piéce en chantier sur deux autres piéces de bois. Ils appliquoient ensuite tout autour de cette piéce de bois du Mortier précedent, qu'ils faisoient tenir en y mélant de la Filace & des Etoupes; & aprés cette couche ils en mettoient une autre, faite d'une terre qui s'appelle *de Poil*, qui est de la terre bien battuë & mélée avec de la fiente de cheval & du poil de bourre. Ayant donc garni leurs piéces de bois de cette terre, jusqu'à ce qu'ils eussent attrappé la grosseur du Canon proposé, ils faisoient aprés sur ce Modelle tous les Embellissemens & sculptures qui se font d'ordinaire sur les Bourlets, les Collets, l'Astragal, la Volée, le Daufin, le Renfort, & la Plate-bande. Exemple A.

Pour la Culasse B. ils la faisoient à-part avec tous ses Ornemens. Mais pour faire la Chappe du Moule, qui fait l'ornement du Canon, ils couloient dessus leur Modelle C. une couche de Suif fort mince, & couvroient ce Modelle par dessus de la terre précedente, qui reçevoit la forme & tous les embellissemens du Canon, d'où ôtant le Moule, ils y ajoûtoient la Culasse qu'ils y lioient avec de forts bandages, tant en longueur Ex. D. qu'en largeur; & ensuite ils portoient cette Chappe au trou de la Fonte, & l'ayant bien mise à plomb, & entourée de terre bien battuë, ils couvroient le Noyau d'une pâte de charbon, & le mettoient bien à plomb dans la Chappe. Enfin ils y laissoient couler la Fonte, & la Moule étant refroidi, ils y trouvoient leurs Piéces faites selon la dexterité de leur travail.

Noms



A

C

D

B

Noms des differentes parties d'un Affuſt de Canon.

LE Bois le meilleur pour faire les Affuſts & les Roüages d'Artillerie eſt l'Orme, le Chêne, & le Frêne, chacun coupé dans leur ſaiſon.

A. eſt un Affuſt de Canon, large dans œuvre du côté de la Tête de 13. poûces, & au bout de 18.

B. ſont les Flaſques, longues de quatorze pieds & demi, épaiſſes de demi-pied, & larges d'un pied & huit poûces.

C. les Entre-toiſes.

D. les Boulons.

E. l'Eſſieu.

F. les Bandes de deſſus.

G. les Crochets de retraite.

H. la Happe.

I. le Jour de la Hauſſe.

K. le Muſeau de l'Eſſieu.

L. le Boulon & la Lunette.

M. la Rondelle.

N. la Cheville de Limon.

O. le Limon.

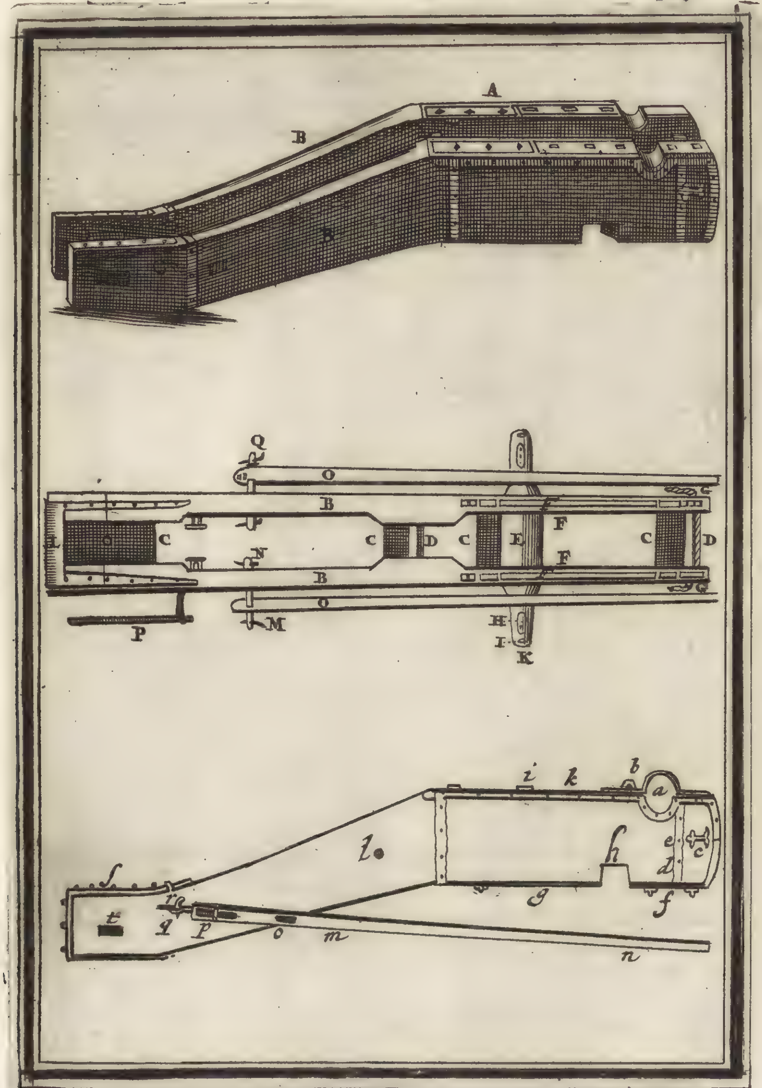
P. le Repos.

Q. la Huſſe de la Cheville de Limon.

Les Entaillures & les Crochets de l'Affuſt ſont

a. le Jour du Torrillon.
b. l'Hurtoir.
c. le Crochet de Retraite.
d. les Chevilles à tête perduë.
e. l'Equerre.
f. les Goupilles.
g. la Bande de deſſous.
h. le Jour de l'Eſſieu.
i. la Cheville à tête quarrée.
k. la Bande de deſſus.
l. le Jour du Boulon.
m. le Limon.
n. le Ragot.
o. le Jour de la Clavette.
p. la Bande des Limons.
q. la Clavette, & la Chaînette.
r. le Crampon de la Chaînette.
s. la Bande du bout d'Affuſt.
t. le Jour du Boulon.

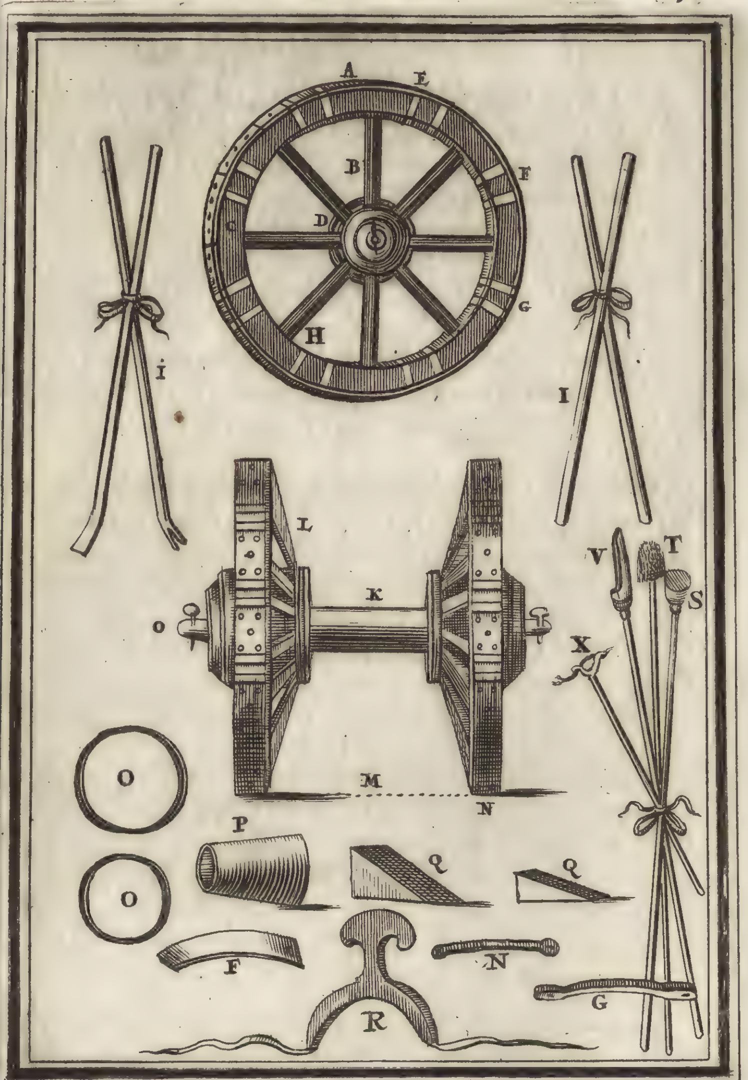
Noms


A
B
B
Q
O
B
C
C
D
C
E
F
C
D
N
F
B
O
M
P
H
I
K
i
k
b
a
h
e
c
d
g
f
t
q
p
o
m
n

Noms des Roüages & d'autres piéces, servans a l'usage du Canon.

A Est une Rouë legere propre à l'usage des Piéces de Campagne.
B. les Rais.
C. les Jentes.
D. le Moyeu.
E. les Cloux.
F. les Bandes.
G. les Liens sur Bandes.
H. les Liens sous Bandes.
I. les Leviers.
K. l'Essieu.
L. les Rouës propres à l'usage de la grosse Artillerie.
M. les Voyes des Rouës.
N. l'Orniere.
O. la grande & detite Frete.
P. l'Emboiture.
Q. le grand & petit coin.
R. le Fronteau de mire.
S. le Fouloir.
T. l'Ecouvillon.
V. la Lanterne.
X. le Boute-feu.

Un Canon étant monté sur son Affust & Roüage, est élevé de terre environ de trois pieds, les Rouës étant ferrées sont hautes de cinq pieds.


A
E
B
F
D
C
G
H
I
I
L
V
T
K
S
O
X
M
O
N
P
Q
Q
O
N
F
G
R

Du Train ou des Chariots de l'Artillerie.

APRES avoir parlé aſſez amplement du Canon & de ſon Affuſt, j'en repreſenterai ici de tout armez, montez & équipez, comme ſont ceux qu'on prepare pour quelques expeditions.

Le premier, marqué A. eſt un Canon armé de tout ce qui lui eſt neceſſaire pour tirer en campagne.

B. eſt un Combleau, qui tient le Canon ferme à l'Affuſt.

C. le Fouloir.

D. les Leviers & les Pinces de toutes les manieres.

E. les Liens des Leviers, de l'Ecouvillon & du Chargeoir.

F. la Hampe ou Manche de l'Ecouvillon.

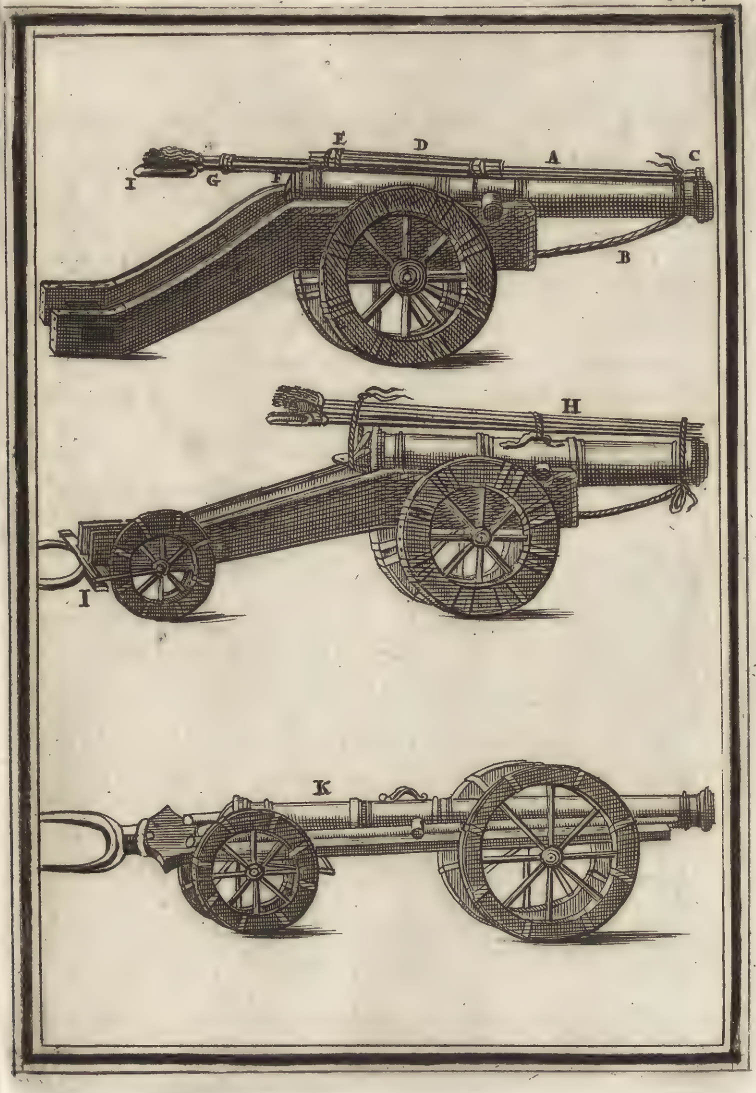
G. la Lanterne.

Le Canon H. garni comme le précedent, a de plus un Avant-train, marqué I. qui eſt fait d'un Eſſieu & d'une paire de Rouës, hautes de trois pieds & demi, fort commodes pour rouler dans le païs ſec.

La Coulevrine K. eſt poſée ſur un Charoit leger, ainſi que ſont les Chariots, qui ſervent à conduire l'Artillerie dans une longue route & païs de terre forte.

Les Rouës ſont hautes de ſix à ſept pieds, & ne ſont ferrées que de ſimple Frette & Bandage.

Quand l'Artillerie marche en campagne, il n'appartient qu'aux Chargeurs & aux Canonniers de s'aſſeoir ſur le train de l'Artillerie.


E
D
A
C
I
G
F
B
H
I
K

Des Instrumens qui servent à monter & à descendre les Canons de leurs Affusts.

LA Chévre A. sert pour guinder ou monter les Canons dessus leurs Affusts, & pour les en descendre.

La Chévre est haute de douze à quatorze pieds, & doit être d'un bois de frêne, de chêne ou d'autre bois fort.

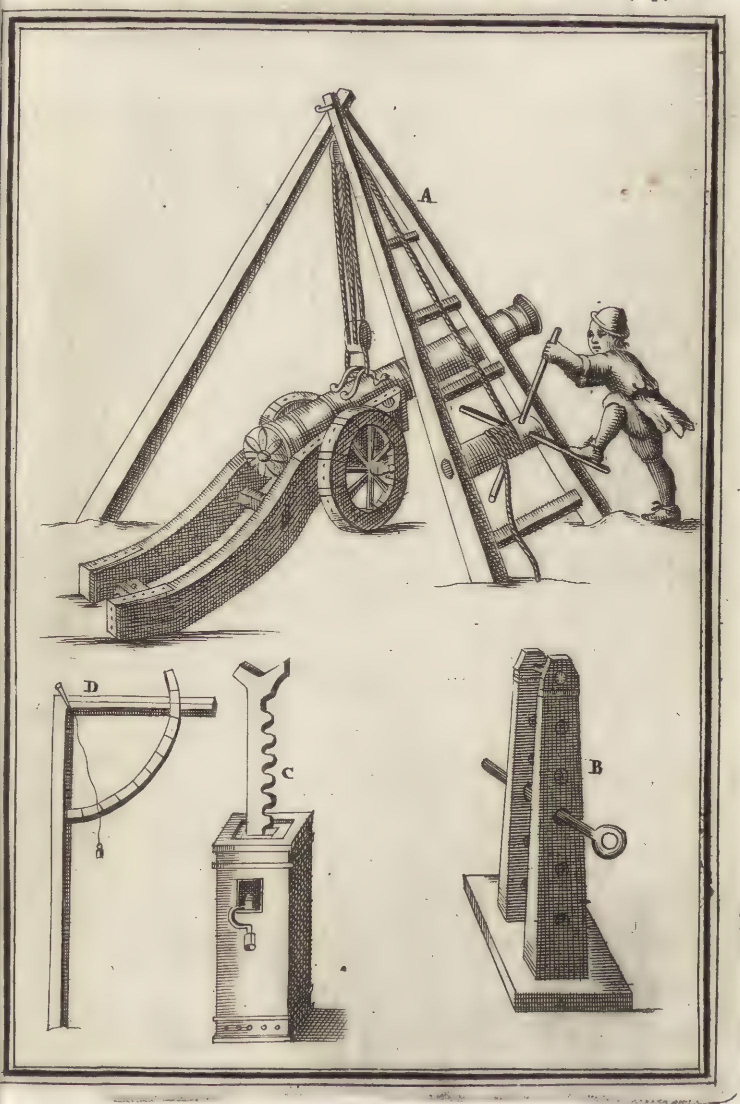
Elle est faite de trois piéces de bois, dont il y en a deux qui sont jointes ensemble par diverses travées. Les trois piéces de la Chévre sont jointes en haut par une Cheville de fer, à laquelle est attachée une Poullie qui soûtient un Cable, dont l'un des bouts s'attache aux Daufins du Canon, & l'autre bout au Moulinet de la Chévre.

Quand on veut monter ou descendre le Canon de son Affust, il n'y a qu'à tourner le Moulinet de la Chévre.

B. est une Echelle de retraite, qui sert avec la Chévre à monter les Canons sur leurs Affusts, quand ils n'ont point de Daufins.

C. est un Criq fort usité pour soûtenir les Affusts & les Essieus des trains d'Artillerie, quand leurs rouës sont rompuës, ou quand on les veut changer pour en mettre de nouvelles.

D. est un Quadran ou Quart de Cercle, fait de bois ou de cuivre, divisé en quatre-vingt-dix degrez, ou nonante parties. Un de ces Demi-diametres doit être fort long, à sçavoir celui qu'on pose dans la bouche du Canon. Au Centre de ce Quadran on attache un Fil chargé d'un Plomb, afin de remarquer la diverse élevation des Piéces, ou les grandeurs des Angles, sur lesquels on pointe les Canons selon que l'on est obligé de prendre de differentes mires.


A
D
C
B

Maniere de charger le, & Canon de le pointer avec le Fronteau de mire.

ON met d'ordinaire pesant de Poudre, la moitié de ce que la Balle pese, comme à une Piéce qui porte un Boulet de 48. livres de fer, on y met 24. livres de Poudre commune : & cela avec la Lanterne du Chargeoir, & aprés avoir tiré le Chargeoir de dedans la Piéce, celui qui la charge y mettra le Fouloir pour assembler la Poudre qui seroit éparse dans la Volée. Aprés en se mettant dessus ou à côté de la Piéce, il donnera deux ou trois bons coups du Fouloir contre la Poudre, la serrant bien dans sa chambre, cependant que quelqu'un bouchera la lumiere de la Piéce avec le doigt, si elle ne se ferme d'un Archet. La Poudre étant donc toute mise dans l'Ame, il poussera avec le Fouloir un bouchon de Paille, de Foin, ou d'Etoupe, contre la Poudre. Aprés cela il nettoyera avec l'Ecouvillon le reste de l'Ame, puis ayant enveloppé le Boulet d'un peu d'Etoupe, & l'ayant mis dans la Piéce il enfoncera avec un bouchon du Foin pour tenir le Boulet en état, & le Canon sera chargé.

Pour pointer le Canon, on prendra un Fronteau de mire comme le marqué A. qui est de cuivre ou de bois, taillé selon la rondeur & la grosseur de la Piéce, afin qu'étant mis sur le Collet du Canon B. le Rayon visuel B C. du Pointeur, en passant sur la Plate-bande de la Culasse du Canon, & sur le sommet du Fronteau de mire, qui doit égaler les Métaux ou la hauteur de la Culasse, le Rayon de vûë soit parallele à la ligne du Niueau de l'Ame du Canon O P. & aille vis-à-vis le But, neanmoins un peu plus haut, à cause de l'épaisseur des Métaux.

Pour viser juste, étant dans une Batterie, il faut commencer à tirer de haut vers le bas, ou de bas vers le haut par plusieurs fois, jusqu'à ce qu'on ait attrapé le but, afin de conserver avec le Cadran la mire trouvée, pour tirer toûjours au même lieu, si on y est obligé, en la maniere suivante.


B
C
P
A

Des Precautions necessaires pour pointer le Canon.

CEUX qui se mélent de pointer le Canon, doivent songer, qu'une Frize, une Bande, plus ou moins épaisse, u R oüage inégal, une simple tête de clou, sont capables de faire tourner l'Affust, & par consequent de faire tourner à gauche ou à droit la Piéce & la Balle. Aprés qu'ils auront donc pourvû à ces accidens, ils tâcheront de mettre leurs Piéces horizontalement sur la Plate-forme de leurs Batteries, en mettant les deux Torillons du Canon justement paralleles à la Plate-forme, que nous supposons aussi être de Niveau.

De plus, ils sçauront qu'une Balle, en sortant de la bouche du Canon jusqu'à son repos, a deux mouvemens, un violent, & l'autre mixte ou hyperbolique, & que ce n'est que par le premier mouvement que les Canonniers donnent au but, & que pour tirer ou pour jetter des Bombes, il se faut servir de tous les deux mouvemens.

Ce n'est pas, que quand on se sert de Canon pour tirer ou battre un lieu qui seroit au de-là du premier mouvement, c'est-à-dire, environ six ou sept cens pas communs, qui est la portée ordinaire du Canon de point en blanc, on ne puisse fort utilement se servir du second mouvement, qui porte la Balle avec force jusqu'à plus de douze cens pas: mais pour y reüssir il faut se servir du Quadran ou du Quart de Cercle, fait comme il a été enseigné dans les pages précedentes, afin qu'ayant une fois attrapé le But, la Piéce soit pointée selon l'Angle qui aura reglé le coup.

De

Des Batteries en general, & du Tir du Canon.

UN Canon tiré de deux cens pas, ou de cent toises, perce d'ordinaire quinze à dix sept pieds de terre moyennement rassise, & dix à douze seulement de bonne terre.

Un coup de Canon tiré dans une terrasse de la distance de 250. toises ou environ, ruinera plus de terre, qu'un homme n'ent peut reparer avec 50. hottées, l'allant querir à 60. toises de la Bréche. La force du Canon tiré de bas en haut, de haut en bas, & même de niveau, est égale du côté du Canon; mais au regard du Boulet, du feu & du corps qui reçoit le coup, la force en est differente: car le boulet tiré de bas en haut porte toûjours plus loin, jusqu'à ce qu'il ait atteint quarante-cinq degrez, ou la moitié du quart de nonante, ou du Quadran.

Les coups tirez au niveau de l'Ame, ou horizontalement, sont les plus courts, & servent d'ordinaire dans les Batailles rangées, à emboucher l'Artillerie des Ennemis, & à favoriser les T anchées & les Boyaux d'un Siege.

Les coups tirez de haut en bas ne servent qu'à plonger sur l'Artillerie des Assiegans, & à rompre leurs Affusts, ou à mettre le feu aux Poudres.

Mille coups tirez avec dix Canons ruinent plus de terrain que 1500. coups tirez avec cinq Canons.

Il y a trois sortes de Batteries, d'Elevées, à Niveau, & d'Enterrées.

Les Batteries élevées servent à découvrir & foudroyer dans les Travaux.

Les Batteries qui se font sur le niveau de la campagne, facilitent les Tranchées.

Les Batteries enterrées ruinent les Edifices & les défences des Places.

Pour battre les Courtines on fait trois Batteries, une de front, & deux à côté, appellées *Camarade*, & toutes tirent au même endroit.

Pour faire Bréche à la pointe d'un Bastion, on tire par Camarade. Pour faire Bréche dans le Pan d'un Bastion, on fait des Batteries croisées, dont l'une tire aux Défences de la Ville, & les autres au Pan du Bastion.

Maniere de mettre le feu aux Canons, & de les rafraîchir.

POUR bien mettre le feu au Canon, il faut que le Canonnier tienne de la main droite le Porte-feu bien allumé, & qu'il ait le dos tourné du côté de la Volée de la Piéce, & le visage du côté de son Commandant, afin qu'il soit toûjours prest de mettre le feu au Canon, & qu'aprés qu'il y aura mis le feu, en faisant un demi-tour à gauche sur le pied gauche, il soit dégagé du Recul de la Piéce, & en état de la remettre en Batterie, Exemple A.

Le plus grand soin, que les Commissaires d'Artillerie & les Canonniers doivent avoir, une Piéce étant en Batterie, c'est de la rafraîchir principalement quand on est obligé de s'en servir de nuit & de jour pendant quelque temps. En effet, c'est par le rafraîchissement qu'on empêche que les Piéces étant échauffées ne s'éventent, ou ne se cassent, comme elles le feroient, si l'on tiroit incessament, ainsi que l'experience le montre.

Le plus grand nombre des coups qu'on peut tirer d'une piéce de vingt-quatre selon l'experience qu'on a faite dans les derniers Sieges, va tout au plus à dix coups par heure, & au bout trente coups, ou de trois heures, il faut laisser reposer la Piéce une heure, ou la rafraîchir en la maniere suivante.

On rafraîchit une Piéce en bouchant la lumiere, & en mettant de l'Eau dans la Volée, la levant un peu, en abaissant la Culasse. Ou plus commodement, on enveloppe le Canon avec des peaux de mouton, dont la laine porte contre la Piéce. Mais quand on a du Vinaigre, il n'y a rien de si bon pour rafraîchir une Piéce de fonte promptement, mélant deux pintes de Vinaigre avec quatre pintes d'Eau, que l'on mettra dans la Volée.

Des


A

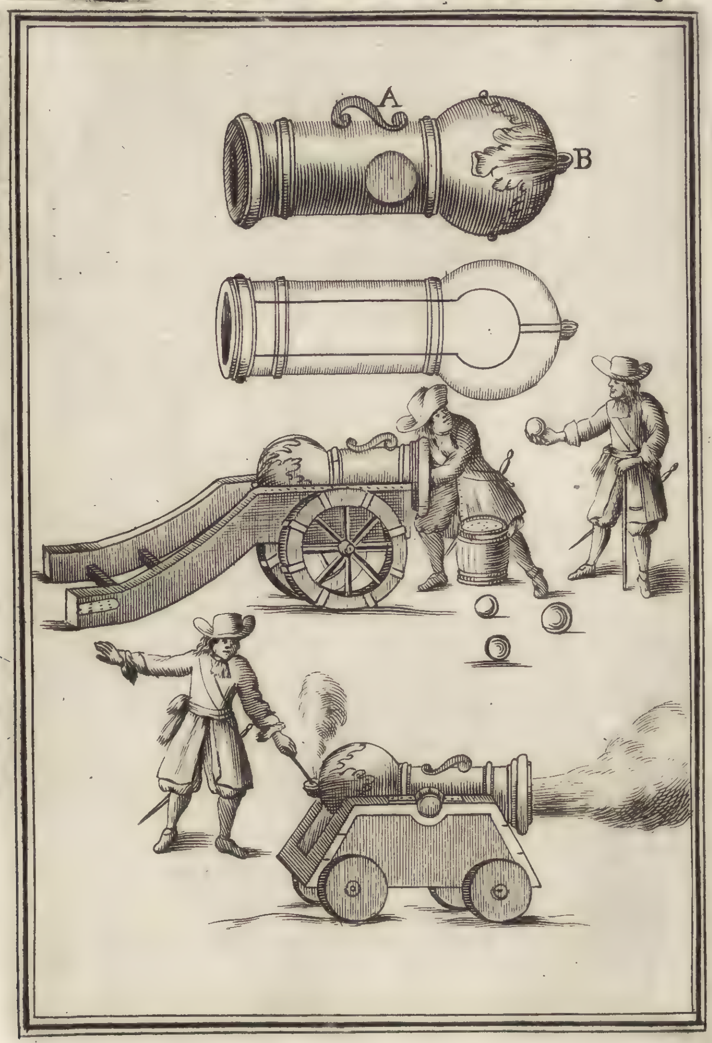
Des differentes Espéces de Canon.

LA Piéce la plus longue de toutes celles que j'ay vûës, est une qui est dans le Château de *saint Gião* de la Barre de Lisbonne, ayant en longueur 22. pieds Geometriques, tirant des Boulets de quatre-vingt dix, ou cent livres de fer, avec 60. livres de poudre. Par l'essai qu'en a fait faire le Roi Dom Sebastien à Alcantre, il s'est trouvé qu'elle porte en mire commune 1600. pas.

Lorsque j'étois à Estremos, on y envoya de Lisbonne deux Piéces qu'on y avoit fonduës, faites comme la marquée A.

Ces Piéces tirent 24. livres de fer, avec 10. livres de poudre. Elles ont en longueur un pied & demi, & au bout & à la place de l'Ame est un Globe d'un demi-pied de Diametre, au bout duquel est la Lumiere marquée B. L'avantage & le desavantage de cette Piéce est, qu'elle se charge & décharge avec le bras, sans necessité d'Ecouvillon, de Fouloir, & d'autres Instrumens servans à charger l'Artillerie.

Ces Piéces sont commodes pour être portées en toutes sortes de lieux, deux Mulets pouvant en porter une en Brancart, & leurs Affusts, faits comme ceux des Vaisseaux, par deux autres Mulets; mais il faut entourer & enfermer leurs Torillons comme ceux des Mortiers, par de forts Bandages de fer: car celles que j'ay vû tirer, font un grand fracas, & outre qu'elles reculent deux fois plus que les Piéces ordinaires, c'est qu'elles se tournent dans leurs Affusts & les rompent, si elles n'y sont fortement arrétées.


A
B

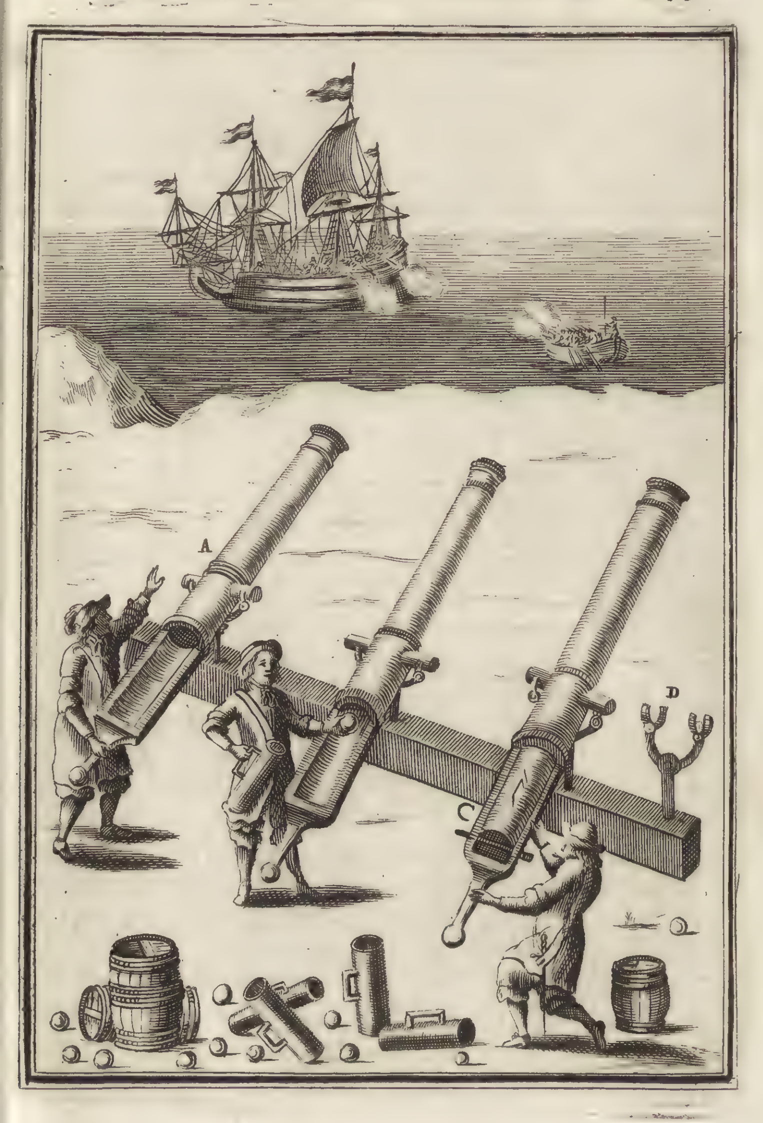
Des Pierriers.

LEs Pierriers marquez A. ſont de fer. Ceux-là ſervent le plus ſouvent aux petits Vaiſſeaux des Marchands, qui à faute de Canon ſe ſervent de Pierriers, pour tirer ſur les Barques de leurs Ennemis, quand elles viennent à l'abordage

Pour les Pierriers de fonte, ils ſont d'un grand ſervice dans les Châteaux & dans les petites Places, où l'on ne peut ſe ſervir d'Artillerie, ſoit parce que les Terre-plains y ſont trop petits & trop étroits pour le recul des Affuſts communs, ou que par faute de Munitions on ne peut tirer tous les coups qui ſeroient neceſſaires ; ou enfin parce que le lieu attaqué étant fort élevé, & les Ennemis fort proches, on ne peut aſſez faire plonger l'Artillerie de la Place, pour tirer où ils ſe ſont logez. J'ay vû quantité de ces Pierriers de fonte ſur les murailles du Château de Villa-Viſoza, qui ſervirent merveilleuſement aux Portugais à tirer des Mâiles de Chaînes, des Cloux, des Cailloux, & de toutes autres choſes de cette nature contre les Eſpagnols, qui étoient au pied des Murailles, lorſqu'ils aſſiegeoient la Place, qu'ils ne prirent point.

Quand on veut charger un Pierrier, on met dans ſa Volée par le derriere la Balle, les Pierres, ou les Ferailles, qu'on y veut mettre, & enſuite une Boëtte faite de fer ou de bronze, comme la marquée C. qu'on remplit de groſſe poudre, afin qu'en la ſerrant par derriere avec une Cheville de fer, le Pierrier ſoit preſt à tirer.

Quand on voudra tirer le Pierrier, il doit être poſé ſur un Pivot qui tienne à ſes deux Tourillons, comme eſt le marqué D. on le tiendra de la main gauche par derriere, pour l'élever, le tourner, & l'abaiſſer juſqu'à la mire où on le veut tirer, & mettant le feu de la main droite à la Boëtte du Pierrier, il fera alors effet ; de ſorte qu'ayant beaucoup de Boëttes chargées, on tirera cinq fois plus de coups qu'avec d'autres Piéces, ſans qu'il s'échauffe ſi facilement que les autres Piéces d'Artillerie, à cauſe qu'il a de l'air par les deux bouts.


A
D
C

Des Mortiers & des Bombes, avec la forme de leurs Affusts.

JE ne parlerai point ici de l'Alliage & de la Fonte des Mortiers, puisqu'ils se font de la même matiere que celle des Canons, toute leur difference étant seulement en leur forme & en leur usage: les Canons servans à pousser des Boulets, & les Mortiers à élever, ou à jetter des Bombes. La forme d'un Mortier est representé par la lettre A. & son Profil par la lettre B.

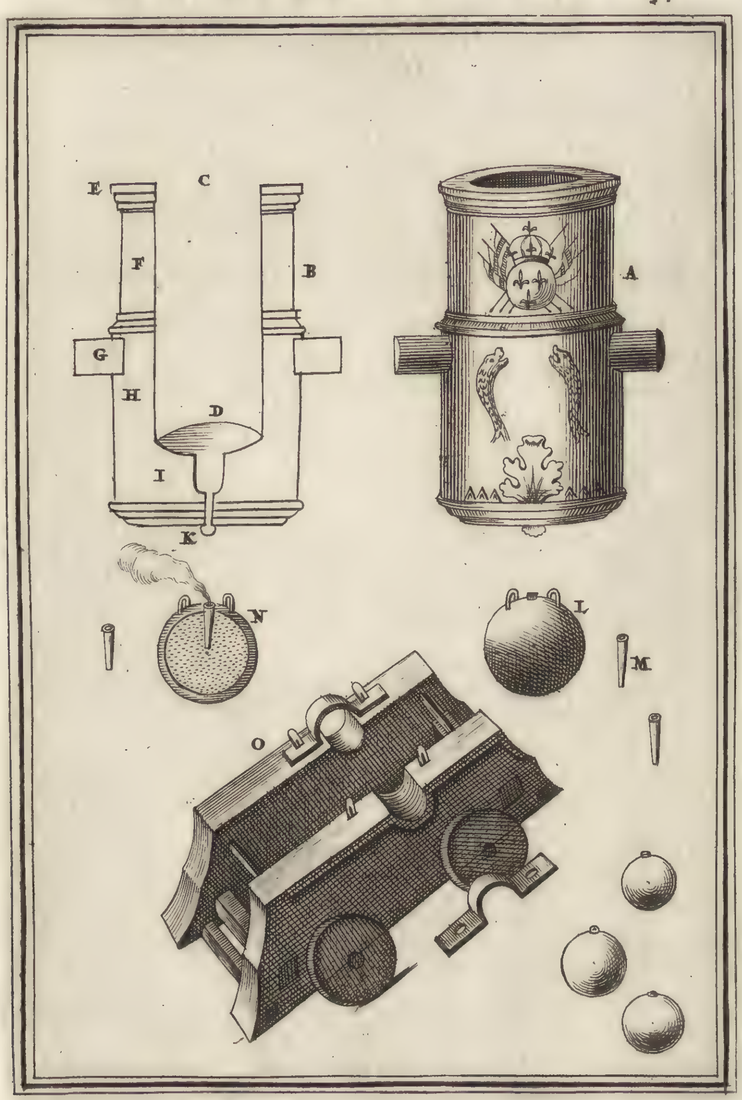
Noms des Parties d'un Mortier.

C D. est l'Ame d'un Mortier.
E. est son Bourlet.
D. est le Fond de l'Ame.
F. la Volée.
G. les Tourillons.
H. le Renfort.
I. la Culasse.
K. la Lumiere.

La Bombe L. est de fer, toûjours de figure ronde, avec une Lumiere proche de ses deux Ances. Dans cette Lumiere on met une Fusée M. remplie de Poudre, de Benjoin & de Charbon de Saulx, le tout mélé ensemble avec de l'Huile de Petrol, afin d'alentir la Poudre de cette Fusée, & empêcher qu'elle ne donne le feu à la Poudre de la Bombe aussi-tôt que le feu seroit mis à la Fusée, Exemple N.

La grosseur des Bombes est indéterminée; mais il faut qu'elle entre & sorte du Mortier avec une grande facilité, y ayant pour le moins deux poûces de vuide de tous les côtez du Mortier, & ce vuide se remplit de terre.

L'Affust des Mortiers est fait comme le marqué O. monté sur quatre petites Rouës, faites chacune d'une seule piéce. *Ma-*


E
C
F
B
A
G
H
D
I
K
N
L
M
O

Maniere de mettre le feu aux Mortiers, & aux Bombes.

POur bien pointer les Mortiers, & par conſequent ſe ſervir utilement des Bombes, il faut ſçavoir, que la Bombe a trois ſortes de mouvemens, depuis la ſortie de ſon Mortier juſqu'à ce qu'elle arrive au lieu deſiré. Le premier eſt le mouvement violent ou d'expulſion, qui porte la Bombe plus haut que le lieu à toucher: le ſecond mouvement eſt mixte, qui eſt celui de l'éloignement; & enfin le dernier eſt naturel, qui eſt celui de la chûte. Il eſt à remarquer dans tous ces trois mouvemens, que l'impreſſion de la Poudre s'aneantit d'autant plus, que la Bombe s'éloigne du Mortier.

Pour bien pointer un Mortier, on poſera un côté du Quart de Cercle ſur le Métail de la Bouche du Mortier, comme le montre la figure A. afin de remarquer, ſi dans cette ſorte d'élevation, qu'on a crû être raiſonnable pour porter la Bombe juſqu'au lieu deſiré, on ne s'eſt point trompé; car ſi la Bombe a paſſé deſſus le lieu remarqué, c'eſt ſigne que le Mortier eſt trop bas, & qu'il lui faut donner plus d'élevation: Si la Bombe eſt tombée entre le Mortier & le lieu à brûler, c'eſt une marque que le Mortier a trop d'élevation, & qu'il lui en faut donner moins; & ainſi raiſonnant ſur le trop ou le trop peu de hauteur, on ne manquera jamais (en conſervant toûjours également la Plate-forme du Mortier) de donner au but aprés deux ou trois coups d'experience.

Pour mettre le feu au Mortier & à la Bombe, le Canonnier diviſera la Mêche de ſon Porte-feu en deux, & allumera premierement de ſa main droite la Fuſée de la Bombe, & enſuite de ſa main gauche il mettra le feu à la Lumiere du Mortier, qui faiſant ſon effet, chaſſera la Bombe en l'air, & alors on remarquera, ſi elle a été plus ou moins loin que le lieu où l'on viſe.


A

Du Petard, & de la maniere qu'il faut le charger.

IL se fait fort peu d'entreprises où l'on ne se serve du Petard, étant tout à fait necessaire pour rompre les Portes, les Barrieres, les Chaînes, & tout ce qui peut faire obstacle dans une Surprise.

La figure A. represente un Petard, & la lettre B. son Profil. Le Métail d'un Petard est fait de l'Alliage de Rosette ou de Cuivre rouge, avec de l'Etain & un peu de Leton ou Cuivre jaune; comme par exemple sur douze livres de Rosette on y méle une livre de Leton, & une moitié d'Etain.

Noms des parties d'un Petard.

C. le Colet.
D. le Bourlet.
I. l'Ance.
E. la Lumiere.
F. la Culasse.

Le Madrier G. est une grosse piéce de bois, dans laquelle on fait une Entaillure H. pour reçevoir la Bouche du Petard. Quand le bois du Madrier n'est pas assez fort, on le double de lames de fer.

Pour charger le Petard, on tâchera en battant la Poudre qu'on mettra dedans (qui doit être de la plus fine) de ne la point égrener; & quand l'on y en aura fait entrer une fois & demi autant qu'il en peut tenir sans qu'elle soit battuë, le Petard alors sera bien chargé. Ensuite de la Poudre on mettra un Feutre par dessus, & un Tranchoir de bois, & l'on remplira le reste du Petard de cire jaune, ou de Poix Grecque, couvrant le tout d'une Toile cirée, pour l'attacher par son Colet ou par ses Ances contre le Madrier, ainsi que le represente la figure L.

Manie-


LENS
D
C
I
B
A
F
E
H
G
L

Maniere de se servir du Petard

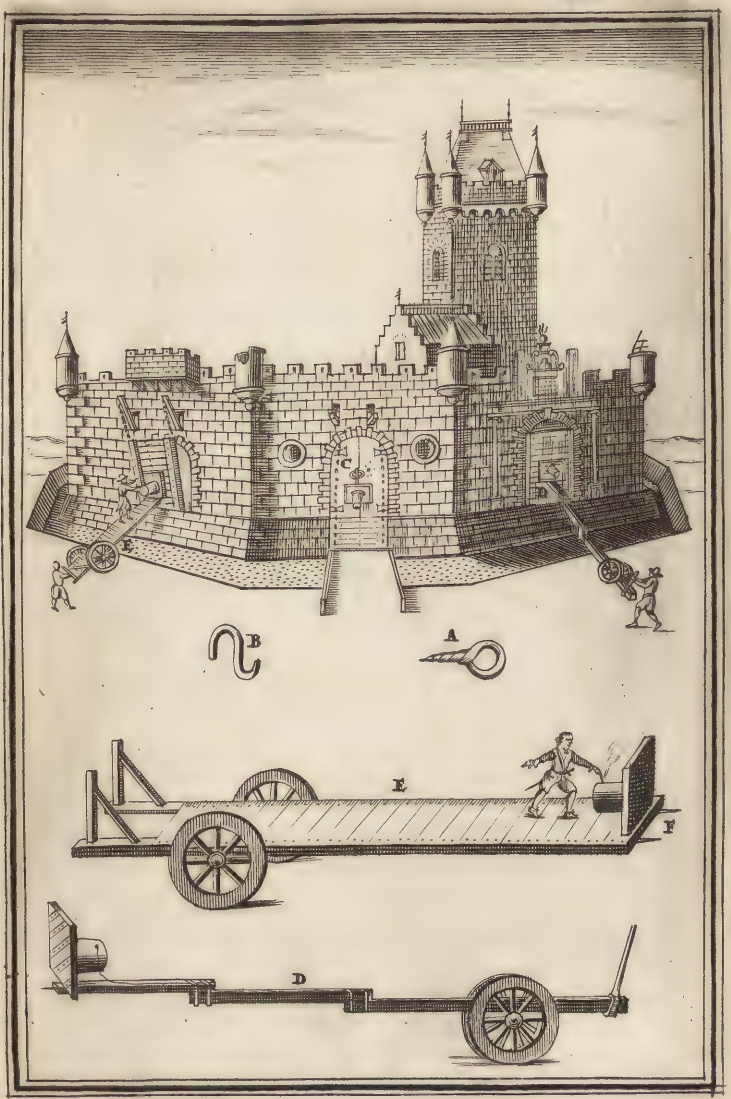
LEs lieux que l'on veut petarder sont accessibles ou non.

Ceux qui sont accissibles étant les plus aisez à petarder, sont aussi souvent les plus dangereux pour les Petardiers, à cause que l'on met d'ordinaire les meilleurs Corps de-Gardes du côté où l'on craint plus la surprise.

Pour attacher le Petard au lieu ou l'on peut approcher, on fera provision de Tirefons, comme les marquez A.& de gros Crochets, comme celui de B. puis on fichera un ou plusieurs de ces Tirefons ou de ces Crochets dans la Porte, la Barriere, la Bascule ou autre lieu qu'on veut petarder, ausquels on attachera le Petard en telle sorte que son Madrier batte bien contra la Porte ; car plus le Madrier y est joint, plus il y fait d'effet, Exemple C.

Mais si le lieu étoit inaccessible, comme sont les Ponts-levis quand ils sont levez, alors pour poser le Petard contre, on se servira de la Fléche D. au bout de laquelle on attachera un Petard, & on mettra une Fusée proche de la Lumiere du Petard, ou tout le long de la Fléche, afin qu'étant allumée, elle mette le feu au Petard, Exemple G.

Mais lorsque le Pont-levis est levé, & qu'il ne joint pas bien à la Porte, on se servira du Pont E. au bout duquel on attachera un Petard, & poussant ce Pont contre le Pont-levis, il se tiendra ferme par ses deux pointes F.& le Petardier pourra en toute assurance mettre le feu au Petard, & même à la faveur de ce Pont il peut encore petarder les Portes qui sont derriere le Pont-levis.


C
D
E
B
A
E
F
D

Des Grenades.

LEs Grenades A. sont fort usitées dans les Entreprises, pour faire lâcher le pied à ceux qui sont à la défence des Baricades. & des Retranchemens, faits dans des lieux étroits.

La Grenade n'est autre chose qu'une Balle de métail ou de fer, creuse & remplie de Poudre fine, qui étant allumée, brise & rompt en morceaux le métail dont elle est composée, agissant sur ceux qui se rencontrent proche de sa chûte, qui sont obligez d'abandonner le Poste, s'ils ne veulent s'exposer à perdre les jambes.

La Grenade doit avoir dans sa Lumiere une petite Fusée remplie de la même composition que celle des Fusées de Bombes, afin que la Grenade ne creve point dans la main du Grenadier; comme il n'arrive que trop souvent à ceux qui negligent cette Fusée, qui se trouvent aussi-tôt estropiez de leurs mains qu'ils ont mis le feu à la Grenade.

La Figure B. montre la posture que doit tenir celui qui jette la Grenade, afin que par un seul mouvement & dans un instant, tournant le dos vers le lieu où il la veut jetter, il agisse plus promptement; car dans toute autre posture il faudroit pour le moins deux ou trois temps pour la jetter, ce qui seroit dommageable au Grenadier.

On fait aussi des Grenades de Carton, & de Fer-blanc, qui servent à jetter & à mettre le feu dans les Magasins des Poudres, & autres lieux susceptibles du feu. Dans les sorties, les Assiegez s'en servent fort utilement pour jetter dans les Batteries pour mettre le feu aux Poudres, ou pour consumer les Parapets & les Travaux qui sont faits de Laines, de Futailles, de Saucissons, ou de Fascines.


B
A

De la Composition des Pots-à-feu, des Bosses; & des Balles à feu.

POUR faire les Pots-à-feux A. on prend une Grenade de fer chargée comme il a été dit cy-devant.

On la renferme dans un Pot de terre, qu'on remplit de fine Poudre, jusqu'à ce que la Grenade en soit toute couverte; puis on couvre ce Pot d'un morceau de Parchemin ou de Peau de Mouton, & par dessus on met deux bouts de Méche en croix, où mettant le feu & jettant le Pot avec une Ance, qu'on y fait d'une Méche, vers le lieu qu'on veut endommager, ce Pot venant à tomber & à se casser, la Poudre du Pot ne manquera pas de prendre feu, & de brûler tout ce qui se rencontrera à l'entour, & même de mettre le feu à la Grenade, qui ne doit point avoir de Fusée, pour faire son execution plus promptement.

Les Balles-à-feu B. sont de la même grosseur que les Grenades; leur mistion est de Salpêtre, de Poudre pilée, de Soulfre, de Camphre & de Borax, le tout humecté d'huile de Petrol, & en suite détrempé dans de la Poix noire, de la Cire neuve, de la Colophone, & du Suif de Mouton, bien boüillis ensemble pour en faire une Balle, qu'on couvre d'Etoupe & d'une feüille de Papier broüillart, pour ne point tenir aux mains.

Pour se servir de ces Balles, & pour y mettre le feu, on fait un trou dedans avec un poinçon & ce trou est rempli d'une amorce lente, afin qu'y mettant le feu, elle puisse peu à peu allumer la Balle, qui ensuite éclairera & mettra aussi le feu à ce qu'elle touchera.

Les Bosses C. sont de grosses Bouteilles rondes ou quarrées d'un verre fort mince, où il peut tenir quatre ou cinq livres de Poudre. On attache au gouleau de ces Bosses plusieurs bouts de Méche, que l'on allume avant que de jetter les Bosses sur ce que l'on veut brûler, ou les Bosses venans à se fracasser, les Méches allumées mettent le feu à la Poudre, & l'on voit l'effet que l'on s'étoit proposé.

Des


B
C
A

Des Dards, des Gouldrons, des Fléches à feu, des Barriques foudroyantes, & des Flambeaux à feu.

LES Dards-à feu marquez A. ont leurs Baguettes longues de quatre ou cinq pieds. Ces Dards se jettent pour découvrir les Travailleurs des Assiegeans dans le plus fort de l'obscurité. Les Boulets ou les Sachets B. de ces Lances doivent être pleins d'Etoupe, trempée dans de la Cire neuve fonduë & de la Therebentine, mélée avec de la Poudre de Soulfre bien pulverisée. Pour bien joindre cette mixition on y mélera de l'huile de Petrol.

Quand on voudra darder ou jetter ces Dards, on mettra le feu aux deux bouts de la Méche, qui doivent être de la même composition. Il est difficile de se bien servir en ces Païs de ces Dards, où l'on n'est pas accoûtumé à darder; non plus que des Fléches C. qui sont faites de la même maniere, & qu'on jette avec des Arbalestes.

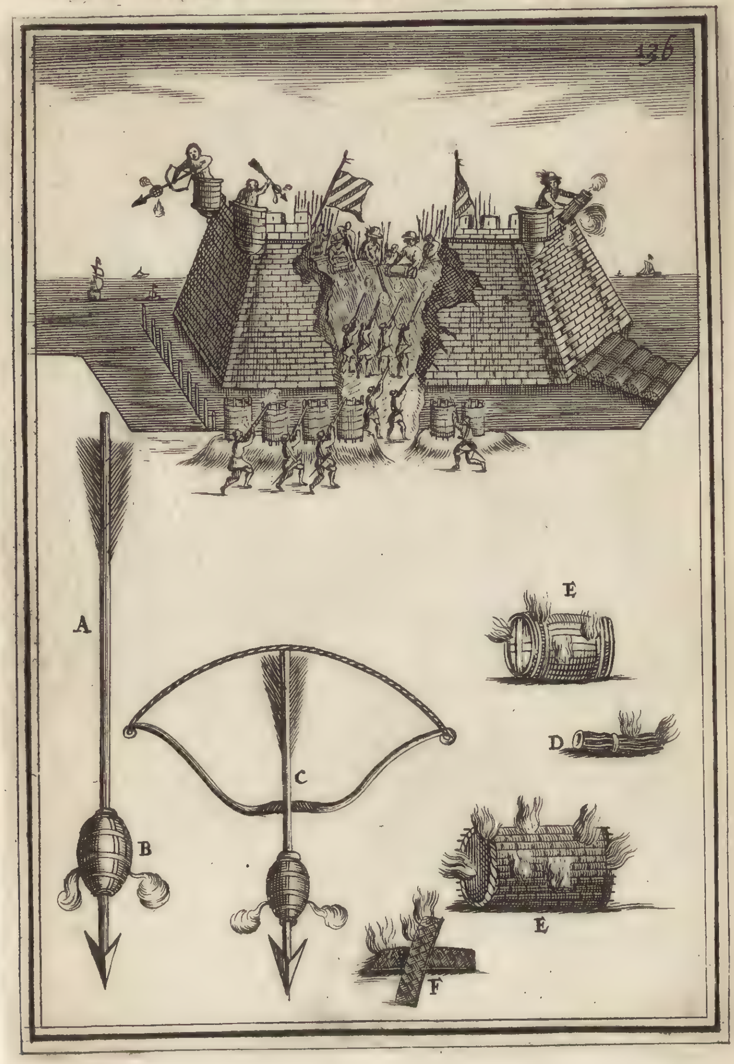
Les Gouldrons D. sont de petites Fascines, trempées dans de la Poix noire, de la Cire neuve & de la Colophone. Ils servent à mettre le feu aux Traverses, aux Galleries & aux Fascines.

Les Barriques à feu E. sont fort en usage pour être jettées dans les Bréches, principalement quand l'Assiegeant y fait quelque logement, ou qu'il se veut épauler avec des Fascines, des Ais, ou autre matiere combustible.

L'on fait d'ordinaire les Barriques foudroyantes de Gabions, de Futailles, de Quartaux & de Demi-quartaux, qu'on remplit de Fillaces trempées dans de la Colophone, des Therebentines, de la Poix noire, de huile de Petrol, & mélées avec tout ce qui peut prendre feu, mettant dedans des Grenades, des Pots à-feu, & tout ce qui peut brûler & faire du mal aux Ennemis, & embarasser leurs logemens, supposant qu'ils soient faits de matieres combustibles.

Le Flambeau F. est fait de deux morceaux de Natte attachée ensemble en forme de croix, trempée dans de la Cire neuve, de la Colophone & de la Poix noire. On s'en sert de nuit pour découvrir les Travailleurs de l'Ennemi.

CHA-


136
A
B
C
D
E
E
F

CHAPITRE IX.

De la Marche & de la Conduite des Troupes.

APRES avoir parlé assez amplement de l'Infanterie, de la Cavalerie, & de l'Artillerie, il me semble qu'il est à-propos d'unir ici ces trois Corps ensemble, pour en former celui d'une Armée, & d'expliquer les précautions que doit prendre un General qui a ordre de la commander, quand il est obligé de la faire passer au travers des Etats de son Souverain, ou dans les terres de ses Ennemis, soit par un Païs Couvert ou dans des Plaines, par des Défilez, ou par un Païs de Montagnes, &c.

Pour parler avec quelque ordre de tous ces differens sujets, il faut traiter auparavant des Officiers generaux, afin que sçachant ce qui appartient à leurs Charges, on remarque plus facilement ce qui est de leur devoir, dans la Conduite des Troupes.

Du General d'Armée.

TOUT ce que j'ay dit dans les Chapitres précedens touchant la Naissance & la Bravoure des premiers Officiers d'Infanterie, de Cavalerie, & d'Artillerie, se doit trouver éminemment dans le General d'Armée. Il est certain, que si sa Naissance est illustre, elle lui attirera plus de respect & plus d'obeïssance : Outre cét avantage il doit être vigoureux & brave de sa personne, & avoir l'ame naturellement portée aux grandes Entreprises, aimant la Gloire, & ayant de l'aversion pour les Flatteries, qui ne font qu'amollir les plus grands Capitaines. Le zele pour son Souverain doit être sa qualité dominante. Il doit être adroit à manier l'esprit d'un Espion, & ne doit rien negliger pour en avoir un grand nombre, principalement de ceux qui sont doubles, & qui naturellement ont plus d'inclination pour lui que pour le parti de son Ennemi. Il doit être vigilant, & intrepide dans les dangers, & ne se laisser jamais aveugler aux prosperitez. Enfin il doit aimer la Justice, & écouter favorablement les Bourgeois & les Païsans mal-traitez, & doit donner des marques de sa Justice & de sa liberalité ; mais sur tout se faire aimer des Officiers & des Soldats de son Armée, qui est un point essentiel de sa Charge, aussi-bien que celui de les bien commander.

Des Lieutenans generaux.

Le Roi ne donne ces Charges qu'à des Officiers d'une bravoure & d'un merite extraordinaire, qui pour leur fidelité se sont faits distinguer dans tous les Emplois qu'il leur a confiez. Ils tiennent le second rang aprés le General.

Le nombre des Lieutenans generaux n'est point fixé, il dépend de la volonté du Roi, qui en fait plus ou moins, selon que ses Armées sont plus ou moins nombreuses.

Les principales fonctions des Lieutenans generaux sont, d'être auprés du General, pour joindre leurs avis aux siens, & en même temps pour executer ses Ordres, soit qu'il

qu'il les employe à commander des corps de Cavalerie ou d'Infanterie, ou qu'il leur donne la conduite des Convois, ou le Commandement des Camps volans & des Corps d'Armée. Dans un jour de Bataille les Lieutenans generaux commandent les Aîles de l'Armée; & dans les Sieges ils ont le soin des Attaques. Il y en a toûjours un dans la Tranchée, que l'on nomme *Lieutenant general de jour*, à cause qu'alternativement durant l'espace de vingt-quatre heures, chacun a l'œil sur tout ce qu'il faut faire pour hâter la prise de la Place.

Des Maréchaux de Camps.

L'on ne donne les Charges de Maréchaux de Camp qu'à des Officiers consommez dans le service, & qui ont une longue experience de la conduite des Troupes, & de la maniere de les faire camper. En effet, le principal emploi d'un Maréchal de Camp est, dans les Marches de reconnoître les Défilez, & d'aller avec le Maréchal des Logis de l'Armée, & avec les principaux Ingenieurs, reconnoître le terrain où l'Armée doit venir coucher, & remarquer soigneusement si ce terrain est d'une étenduë commode à la loger, s'il y a de l'eau & du bois suffisamment; car pour peu qu'il y manque quelqu'une de ces choses, principalement dans les saisons avancées, il faut chercher un terrain où on les puisse mieux trouver. Apres que les Maréchaux de Camps ont déterminé l'étenduë & la forme du Camp, ils ont soin d'aller poser la grande Garde dans un Poste avantageux à une demi-lieuë ou environ du Camp du côté des Ennemis, si on en craint. C'est à eux à voir loger les Troupes, & à les voir partir: ce qui demande un homme infatigable, & qui soit le premier & le dernier à cheval.

Le nombre des Maréchaux de Camps n'est point limité, il y en a plus ou moins selon la force de l'Armée. Ils vont tous les soirs prendre l'ordre du General, pour sçavoir ce qu'ils auront à faire dans le jour suivant.

Des

Des Brigadiers de l'Armée, & de leurs Brigades.

Sous le nom de Brigade on entend parler d'un Corps de Troupe soit de Cavalerie ou d'Infanterie : Celui qui a la Charge de commander un de ces Corps ou Brigades, s'appelle *Brigadier*.

Il y a plusieurs sortes de Brigadiers, mais ici je ne parlerai que des Brigadiers de l'Armée, qui sont ceux qui ont le Commandement sur la quatriéme partie de toute la Cavalerie, ou de toute l'Infanterie. Ces Officiers là doivent sçavoir le métier de la Guerre, & il leur est avantageux d'avoir autrefois commandé quelques Regimens, afin de sçavoir conduire à propos leurs Brigades par tout où le General leur commandera.

Le Poste des Brigadiers est à la tête de leurs Brigades.

Dans chaque Brigade il y a un Major particulier.

On remarquera ici, qu'on pose toûjours un Corps-de-garde à la principale porte de la demeure du General, des Lieutenans generaux & des Brigadiers de l'Armée.

Des Aides de Camp.

Les Aides de Camp des Generaux, des Lieutenans generaux, &c. sont d'ordinaire de jeunes gens de qualité, qui voulans de bonne heure apprendre le métier de la Guerre, ou se faire connoître des Troupes, prennent cét emploi, qui dans une Bataille les oblige d'être presque toûjours à cheval auprés de leur Commandant, pour porter ses ordres où bon lui semble ; ce qu'ils doivent faire dans les propres termes qu'ils les ont reçûs, parlant toûjours aux Officiers à qui ils les portent, avec une honnéteté qui puisse marquer lé lieu de leur Naissance.

Du Major general.

Cette Charge demande une personne d'experience & de détail, qui sçache s'énoncer nettement, & expliquer au General (chez qui il a entré à toute heure) la force de chaque Brigade, l'état des Regimens en particulier, & les divers incidens qui arrivent dans les Troupes. Sa principale fonction est d'aller tous les soirs prendre l'ordre du General, ou en son absence du Lieutenant general qui est de jour, pour le distribuer ponctuellement aux Majors des Brigades de l'Armée : enfin le Major general est sur toute l'Armée, ce qu'est un Major particulier dans un Regiment.

Du Maréchal des Logis de l'Armée.

L'Officier qui exerce cette Charge doit être une personne sçavante dans les Mathematiques, principalement dans la Geographie

phie, & dans la Geometrie : car par la premiere de ces Sciences il ſçaura tous les noms & la ſituation des Défilez, des Chemins, de Villages, des Bourgs & d'autres lieux par où l'Armée doit paſſer pour venir loger au lieu qu'on lui deſtine ; & par la Geometrie il diſtribuera préciſément aux Maréchaux des Logis de chaque Regiment le terrain que chacun de leurs Regimens doit occuper, proportionné à celui où l'on veut que loge l'Armée. C'eſt à lui à marquer le Quartier du Roi, le Parc de l'Artillerie, le Quartier des Vivres, & la Place de l'Hoſpital.

Il va tous les jours reçevoir l'ordre du General, pour ſçavoir ce qu'il a à faire pour le jour ſuivant.

Des Ingenieurs.

Sous le nom d'Ingenieur on renferme d'ordinaire les perſonnes, qui ont inſpection ſur la Maſſonnerie des Places, que le Roi fait bâtir, ſur la compoſition des Feux d'Artifice, & ſur la conduite des Travaux d'un Siege. Mais on regarde comme de veritables Ingenieurs ceux qui accompagnent une Armée, ſoit dans les Batailles, ou dans les Sieges. Ceux-cy doivent avoir autant de courage que de prudence, puiſqu'ils ſont les premiers à planter le Piquet à découvert devant les Villes aſſigées pour tracer la Tranchée, pour marquer le lieu des Places-d'Armes, & l'endroit où l'on doit conſtruire les Batteries & les Redoutes, pour accompagner les Dragons quand il faut rompre & franchir une Paliſſade, faire un logement ſur la tête d'un Glacis ou ſur une Contreſcarpe, pour paſſer un Foſſé ſec ou plein d'eau, pour conduire une Mine, pour ſe retrancher au pied ou ſur la tête d'une Bréche, &c. ce qui ne ſe fait pas ſans grand peril ; auſſi ont-ils l'honneur d'être appellez quelquefois dans le Conſeil du General, & de reçevoir l'ordre de lui ou du Lieutenant general qui eſt de jour.

Du Capitaine des Guides.

La Charge de Capitaine des Guides demande une perſonne qui ſçache la Carte & pluſieurs langues, qui, ſans avoir égard à la dépenſe, ait toûjours auprés de lui un bon nombre de gens fideles pour conduire l'Armée quand elle marche de nuit, ou pour accompagner les Partis, les Convois, les Détachemens, l'Artillerie & les Bagages, qui ſe pourroient égarer faute de Conducteurs.

Pour ce qui eſt des Charges des Intendans, des Commiſſaires, & des Treſoriers des Guerres, étans plus des Finances que de la Guerre, je m'abſtiendrai d'en traiter ici, auſſi bien que des Commiſſaires des Vivres,

Du

Du Conseil du General.

APRES que le General aura reçû les ordres de son Souverain, écrits & contresignez du Secretaire des Guerres, le General s'attachera à suivre ces ordres de point en point: Et afin d'y mieux reüssir, & de ne point donner prise à ses Ennemis jaloux de sa gloire, il doit avoir un Livre Journal, dans lequel il fera écrire par son premier Secretaire tous les Ordres, les Lettres, & les Réponses qu'il aura reçûs ou donnez, afin d'être toûjours en état de rendre conte à son Prince de ses déportemens.

Le General sçachant donc en quel lieu il doit porter la Guerre, & si c'est seulement pour entrer dant le Païs ennemi, ou pour faire diversion de leurs Troupes, ou si c'est en effet pour assieger une Place, pour enlever quelques Postes, ou bien pour chercher l'Ennemi & donner Bataille; il tiendra Conseil sur ces diverses occurrences, & y appellera les principaux Officiers de la Cavalerie, de l'Infanterie & de l'Artillerie, avec le Commissaire General des Vivres, afin qu'ils déterminent entr'eux les Journées de leur Marche, & les Etapes de leur Route.

Dans ce Conseil, oú l'on traite de la seureté de l'Armée pour arriver au lieu proposé, on parlera de la qualité du païs, sçavoir s'il est commode pour la Marche de la Cavalerie, ou plus favorable pour l'Infanterie, ou si ces deux Corps peuvent marcher ensemble. Enfin on y traitera du Charoi, & le General de l'Artillerie avec le Commissaire des Vivres feront voir l'avanatge ou l'incommodité du Païs pour la conduite du Canon, des Vivres & des Bagages de l'Armée; afin que les uns & les autres prennent, sur le resultat qui en sera fait, le mesures necessaires pour executer les ordres du Souverain.

Des Ordres du General.

LE General ayant reçû de ſon Souverain l'ordre de partir à un jour nommé, ou l'ayant reſolu dans ſon Conſeil, il doit écrire aux principaux Officiers, qui ne ſe ſont pas trouvez au Conſeil general. Et comme c'eſt la coûtume que les Ennemis entretiennent toûjours des Eſpions dans les Villes capitales, & dans la Place où demeure le General, il envoyera ſes lettres par des moyens cachez & extraordinaires, afin que ceux qui éclairent ſes actions ſoient trompez; ce que le General ne peut mieux faire, qu'en feignant d'être malade, pour avoir tout loiſir de faire écrire ſes lettres. Il commencera à les envoyer à ceux qui ſont les plus éloignez de luy, & du lieu où il a reſolu d'aller; ce qui leur donnera moyen d'arriver au Rendez-vous, auſſi-tôt que ceux qui en ſont fort proches, à qui le General ne doit faire ſçavoir ſa penſée que dans les derniers jours.

Quatre ou cinq jours avant que le General doive partir, il fera courir un bruit, qu'il veut faire quelque parti de chaſſe en un lieu qui ſoit éloigné de la route que doit tenir ſon Armée. Cette feinte, ou quelqu'autre de cette nature, embarraſſe les Eſpions, principalement quand ils voyent qu'il y a de la vrai-ſemblance. La veille du jour que le General doit partir, il fera avertir, à l'ordre, que les Troupes qui ſont à l'entour de lui, ſe trouvent le lendemain ſous leurs Drapeaux, afin de marcher ſelon leurs ordres.

Les Generaux d'Artillerie & les Commiſſaires des Vivres ſont ceux, qui reçoivent les premiers les ordres, afin d'avoir du temps à faire leurs proviſions ſans bruit, & à fournir les Magaſins, d'où l'Armée doit tirer ſes rafraîchiſſemens: & c'eſt ce qui les doit obliger à tenir leur ordre fort ſecret.

Du Rendez-vous de l'Armée.

LE Rendez-vous d'une Armée eſt un certain lieu, que le General choiſit, ou qui lui eſt preſcrit par les ordres de ſon Prince, où tous les Regimens qui doivent compoſer le Corps de ſon Armée, ſe doivent rendre au jour qu'il leur a déterminé; non obſtant les vents, les pluyes, les neiges, les froidures & autres injures du temps.

Le Rendez-vous doit être un lieu commode, non ſeulement pour reçevoir & pour loger l'Armée; mais auſſi pour y fournir les Vivres, & toutes autres choſes neceſſaires: c'eſt pourquoi il ſe doit toûjours faire proche quelques places ſituées ſur une Riviere, afin de fournir les eaux neceſſaires, tant à la Cavalerie, qu'à l'Infanterie.

Quand le Rendez-vous de l'Armée ſe fait dans quelque Ville, & qu'on n'y veut ſeulement que paſſer la nuit, le meilleur pour les Habitans & pour l'Armée eſt de camper au dehors des Murailles, donnant ſeulement permiſſion à quelques Cavaliers & Fantaſſins, de venir acheter des vivres pour leurs Camarades.

Quand l'Armée doit ſejourner quelque temps à ſon Rendez-vous, & que le lieu eſt capable de la reçevoir, alors on ne ſera point de difficulté de l'y loger, pourvû que ce lieu-là ait de l'eau en abondance pour les Habitans, & pour toute l'Armée: car autrement il faudroit aller loger ailleurs, juſqu'à ce qu'on en eût trouvé ſuffiſamment. On remarquera que logeant l'Armée à la campagne, les Quartiers ſeront les plus prés l'un de l'autre que faire ſe pourra, afin de ne la point affoiblir: Et quoique le Rendez-vous de l'Armée ſoit éloigné du Païs ennemi, & qu'il ſemble qu'on ne doive rien craindre; neanmoins à meſure que les Regimens arriveront au Rendez-vous, & qu'ils entreront dans leurs Poſtes ou Logemens, ils auront ſoin de poſer leurs Corps-de-Gardes, & d'avancer des Sentinelles, qui aſſûrent le Campement.

Des

Des Precautions qu'un General doit avoir, avant que de mettre une Armée en Campagne.

LE General, avant que de se mettre en Campagne, concertera avec le Maréchal de Camp l'ordre de sa marche.

Pour la faire dans la derniere justesse, le General doit connoître la force de l'Armée qu'il doit commander, & même celle de l'Armée ennemie. Pour sçavoir l'état de la sienne, il ne lui sera difficile, car en faisant faire un rôlle du nombre des Regimens de Cavalerie & d'Infanterie, qui la composent, & y faisant specifier le nombre des hommes qui s'y rencontrent, & la quantité des Escadrons & des Bataillons qu'ils peuvent former, il sçaura quel nombre d'hommes il aura à commander. Sur ce nombre il reglera l'Avantgarde, la Bataille, & l'Arrieregarde ; mais auparavant il doit être instruit par ses Espions & par ses Coureurs de la facilité ou de l'incommodité des chemins, s'ils sont fermes, unis, & capables d'y conduire de l'Artillerie, si le Païs est montagneux, couvert, ou en plaine, s'il y a quantité de bois & de Rivieres à passer, si les chemins sont coupez de Canaux, de Marais ou d'Etangs, si les Défilez y sont frequens, si l'Ennemi le peut attaquer ou surprendre avec avantage dans quelques Embuscades ou Défilez : enfin aprés s'être bien instruit d'où il pourra tirer ses avantages, il dressera l'ordre de sa Marche, pour partir quan il le jugera à propos. Il doit sur toutes choses, avant que de s'engager à se mettre en Campagne, avoir donné ses ordres pour lever des Recruës, & faire des Convois, qui sont deux choses tout-à-fait necessaires pour conserver une Armée qui pretend marcher dans le Païs ennemi.

De la Marche d'une Armée en Plat-païs.

LE General ayant fait dire à l'ordre, la veille du jour qu'il a dessein de faire marcher l'Armée, que chacun se tienne prest pour partir le lendemain dés la pointe du jour; les Cavaliers & les Fantassins se rangeront dés le grand matin sous leurs Etendards & Drapeaux, qui est le lieu où chaque Compagnie se doit assembler.

Toutes les Compagnies s'étant là formées, elles se mettront en Marche, & se rangeront en Escadrons & en Bataillons, pour se mettre ensuite en Bataille, au lieu qui leur sera marqué par le Maréchal de Camp ou par ses Aides.

Le Maréchal de Camp doit sur toute chose être bien informé de l'état du Païs où doit marcher l'Armée, s'en instruisant lui-même par les Cartes generales & particulieres du Païs, ou par le recit du Capitaine des Guides, ou bien par les Habitans du Païs.

Il rangera donc ses Troupes en Bataille, selon qu'il le jugera à propos, ou selon que le General le lui aura ordonné. Si c'est pour cheminer dans un Païs plat & découvert, qui soit commode pour la Marche de la Cavalerie, pour l'Artillerie & pour son Charoi, alors il doit étendre les Aîles de son Armée, afin de marcher en la maniere suivante.

On fera trois Corps de toute l'Armée.

Celui du milieu sera des deux tiers de toute l'Infanterie, rangée en gros & par Bataillons, chacun de deux ou trois Regimens.

Sur les Aîles de cette Infanterie sera placée la plus grosse Artillerie, accompagnée de quelque Bataillon d'Infanterie.

A l'Aîle droite & à l'Aîle gauche de cette ligne du milieu sera la Cavalerie, disposée par Escadrons, chaque Escadron de deux Cornettes; Le reste de l'Infanterie marchant en Pelotons, enfermera entr'elle & la Cavalerie, les Bagages & les Munitions de l'Armée, avec quelques Piéces de Campagne, ainsi qu'il se peut remarquer dans la Marche représentée dans cette Figure.

De



De la Marche d'une Armée dans un Païs étroit.

DANS la route d'un voyage il ne rencontre guere d'accident qui donne plus d'embaras à une Armée, que lorsqu'elle est obligée de passer dans des Païs étroits, ou remplis de Fondrieres.

Si ces chemins sont par des Montagnes, le General envoyera ses Coureurs se poster sur les lieux les plus élevez, afin qu'ils découvrent dans les plus bas, si l'Ennemi n'y est point retranché, & qu'ils remarquent la disposition des Plaines, faisant toûjours prendre langue de la route de l'Ennemi.

Si le chemin est couvert d'arbres, on aura soin d'envoyer un jour ou deux avant que l'Armée y arrive, des Charpentiers & des Pionniers, accompagnez de quelque Cavalerie, pour les soûtenir pendant qu'ils couperont les arbres, & élargiront les chemins; afin que l'Armée puisse y passer en colomne. On fera avancer d'abord quelques Escadrons de Cavalerie, & en suite un gros qui sera soûtenu de l'Infanterie; puis suivra l'Artillerie mélée de quelques Bataillons d'Infanterie. Ensuite marchera le reste de l'Armée, qui sera fermé du reste de la Cavalerie. Mais quand le Païs est si âpre, qu'on n'y peut conduire ni Charrois, ni Artillerie, les chemins s'étendans par les Montagnes, les Côteaux, les Vallées, les Rivieres, & autres lieux difficiles, & que toutefois on a besoin de Canon, alors le General fera sonder les Guais & les Chemins, en s'écartant un peu de la route. Il envoyera toûjours ses Coureurs pour prendre langue des Ennemis; & lorsque s'étant bien informé des chemins, & qu'il en aura rendu quelqu'un capable de souffrir le passage du Canon, il divisera son Armée en deux Corps: Il en fera filer un, & en suite l'Artillerie, qui sera suivie du second Corps, ou Arriere-garde.



Des Défilés.

LE Défilé eſt un des grands obſtacles qui ſe puiſſent oppoſer à la Marche d'une Armée, ſur tout quand le Défilé ſe rencontre entre des Bois & des Marécages, & que le Païs eſt occupé par un puiſſant Ennemi, qui peut cacher & mettre à couvert une partie de ſes Troupes.

Neanmoins ſi le General eſt reſolu de franchir ces ſortes de Paſſages, il doit avant que de s'y engager, les faire reconnoître par un petit Corps de Cavalerie, commandé par un Officier d'experience, qui puiſſe pouſſer leurs Gardes en cas de reſiſtance.

Le Paſſage étant donc libre, le General fera défiler ſon Armée par l'Aîle droite, logeant quelques petits Corps d'Infanterie dans des Valons, ou ſur des Hauteurs, pour aſſûrer le paſſage au reſte de ſes Troupes, & pour empêcher qu'elles ne ſoient coupées. Si les Ennemis découvrent la ſortie de ſon Défilé, il tâchera de gagner quelque Poſte favorable, afin qu'en faiſant un gand front avec une partie de ſa Cavalerie, il dérobe le nombre de ſes Troupes à la vûë de ſon Ennemi, & qu'il les puiſſe ranger en Bataille ſelon qu'il le jugera plus à propos.

Ce fut de cette maniere que Monſieur le Prince, qui étoit alors Duc d'Enguien, qui n'avoit que 21. ans & quelques mois, fit défiler en 1643. l'Armée de France, compoſée de quinze mille hommes de pied & de ſix à ſept mille chevaux, par un long Défilé de Bois & de Marécages ſur le chemin de Boſſu à Rocroi, dans le temps que Don Franciſco de Melos, Gouverneur des Païs-bas & General des Armées d'Eſpagne, aſſiegeoit la ville de Rocroi avec une Armée de plus de dix-huit mille hommes de pied & de huit mille chevaux, qui furent taillez en piéces dans la Bataille, que Monſieur le Prince gagna le lendemain qu'il eut franchi le Défilé.

De


ROCROI
185

De la Marche d'une Armée dans un Païs ennemi

QUAND on porte la Guerre chez l'Ennemi, & qu'on est obligé de traverser quelques-unes de ses Provinces, soit pour y aller faire un Siege, soit pour conduire du secours à quelque Place qu'on protege alors, ou les Ennemis auront déja été battus en Bataille rangée, ou ils tiendront la Campagne pour ravitailler la Place qu'on leur assiege, ou pour empêcher qu'on ne conduise du secours au Camp des Assiegeans.

Dans tous ces divers incidens, soit qu'on campe à la Campagne, ou au Village, le General aura un grand soin, que le Commissaire general des Vivres & les Thresoriers des Guerres agissent avec toute la fidelité que leur Charge demande, principalement pour les Vivres, qu'on doit incessamment faire venir sur la route, soit par Vivandiers ou par Convois.

Si les Ennemi ont été battus, & qu'ils ne soient plus en état de faire un Corps d'Armée, alors on marchera comme il a été dit dans les pages précedentes, soit en païs plat ou couvert.

Mais si aprés leur déroute il se sont ralliez, & que de leur débris ils ayent fait un Corps assez considerable pour traverser l'Armée victorieuse, alors on marchera serré: & afin que l'Armée soit en état de franchir & de passer par toutes sortes de lieux, on la disposera par Colomnes.

La Cavalerie se mettra sur les Aîles, à la Tête, & sur la Queuë des Colomnes; l'Infanterie sera dans le milieu & en gros Bataillon; l'Artillerie & les Bagages à côté, le tout accompagné de quelques vieux Regimens pour les couvrir, & pour empêcher d'être coupez, ainsi qu'il se voit dans cette Planche.



De la Marche d'une Armée dans un Païs couvert.

UNE Armée ne souffre jamais plus d'incommodité, que quand elle se rencontre dans un Païs couvert, principalement quand elle s'est engagée dans les terres de l'Ennemi, car outre qu'elle ne peut marcher en Bataille, il lui est comme impossible d'y conduire de l'Artillerie; ces sortes de païs étant presque toûjours entrecoupez de Bois, de Rivieres, &c.

L'Armée se trouvant donc engagée ou obligée de passer par ces sortes de lieux, le General ou le Maréchal de Camp envoyera des Ingenieurs avec quelque parti de Cavalerie, & quelques Troupes de Fantassins & de Pionniers, pour combler les Fossez, pour élever des Ponts, pour construire des Bateaux, & generalement pour faire tout ce que l'Ingenieur leur commandera, qui prendra ses mesures pour faciliter la Marche de l'Armée. C'est durant ce travail que le General aura un grand soin de faire battre la Campagne par divers partis de Cavalerie, afin de prendre langue de l'Ennemi, & sçavoir s'il est en Campagne, quelle route il prend, & generalement tout ce qui peut servir pour éviter les Embuscades & les Surprises. C'est alors ou jamais, que le General doit faire agir ses Espions, afin de découvrir le dessein des Ennemis, qui est le plus grand avantage qu'il puisse reçevoir dans une telle conjoncture.

Le General s'informera donc par ses Coureurs & Batteurs d'Estrade, de la contenance de l'Ennemi, ce qu'il ne doit croire que par le recit de plusieurs, & saçhant qu'il ne l'attend en aucun passage, il fera avancer l'Armée, & ira a lui s'il a l'ordre.

Mais si le General sçait que l'Ennemi le veut surprendre dans quelque Défilé ou passage de Riviere, ou que les Paisans se soient retranchez avec quelques Troupes dans quelque Village ou Château, alors il tiendra Conseil de Guerre pour deliberer sur ce qu'il faut faire.

Du



Du Conseil de Guerre.

DANS ce Conseil, où il n'entre que les Officiers generaux & les Ingenieurs, si le General juge que le lieu puisse être enlevé en peu de temps, il s'étendra sur la necessité qu'il y a de se rendre maître d'un tel Poste, & des grands avantages que l'Armée en reçevra pour la seureté de ses Convois & des Rafraîchissemens.

Si d'un autre côté le General reconnoît que le lieu soit fort, & dans une Assiette si avantageuse qu'on ne puisse s'en rendre maître, qu'en y sejournant quelsques jours, ce qui feroit souffrir à l'Armée la perte du temps, & celle de ses meilleures Troupes; alors le General doit balancer dans ce Conseil les sentimens de tout le monde, & agiter judicieusement tout ce qui regarde l'interest de son Prince, & la gloire de la Nation, afin qu'écoutant sans aucune préoccupation les raisons des uns & des autres, il se détermine au plus grand nombre des voix.

Si le plus grand nombre est d'un sentiment contraire au sien, & que la chose lui semble être importante, il fera écrire les raisons qu'il a proposées dans le Conseil, aussi bien que les sentimens de ceux qui ont été pour & contre lui, puis il les fera signer des premiers Officiers, afin qu'un jour il puisse montrer, qu'il n'a rien entrepris qu'aprés une meure deliberation.

Quand le General jugera que l'affaire est de la derniere importance, il doit en informer la Cour, & y deputer une personne capable d'expliquer aux Ministres de vive voix, ce qu'on ne peut mettre par écrit: cependant le General s'arrêtera dans la premiere Place, où il campera jusqu'à nouvel ordre.

Maniere de loger une Armée au Village.

IL arrive ſouvent une neceſſité de faire alte, & que la commodité de quelque Village ſe rencontre propre pour loger une Armée, ſoit à cauſe de l'avantage du lieu, ou pour l'abondance des eaux, ce qu'il faut toûjours chercher pour faire un bon Campement.

Alors le Maréchal des Logis de l'Armée marquera les maiſons par billets ou par quelqu'autre marque, ſelon l'ordre qui ſuit.

Premierement le logis du Generaliſſime.

Celui du Meſtre-de-camp general.

Du General de la Cavalerie.

Du General de l'Infanterie.

Du Commiſſaire general des Vivres.

Des Lieutenans du General, qui auront leurs logis proche celui du General.

Des Aides-de-Camp, ou Aides de la Cavalerie.

Du Commandant du Regiment de la Garde du General.

Du Prevoſt general.

Des Vivres.

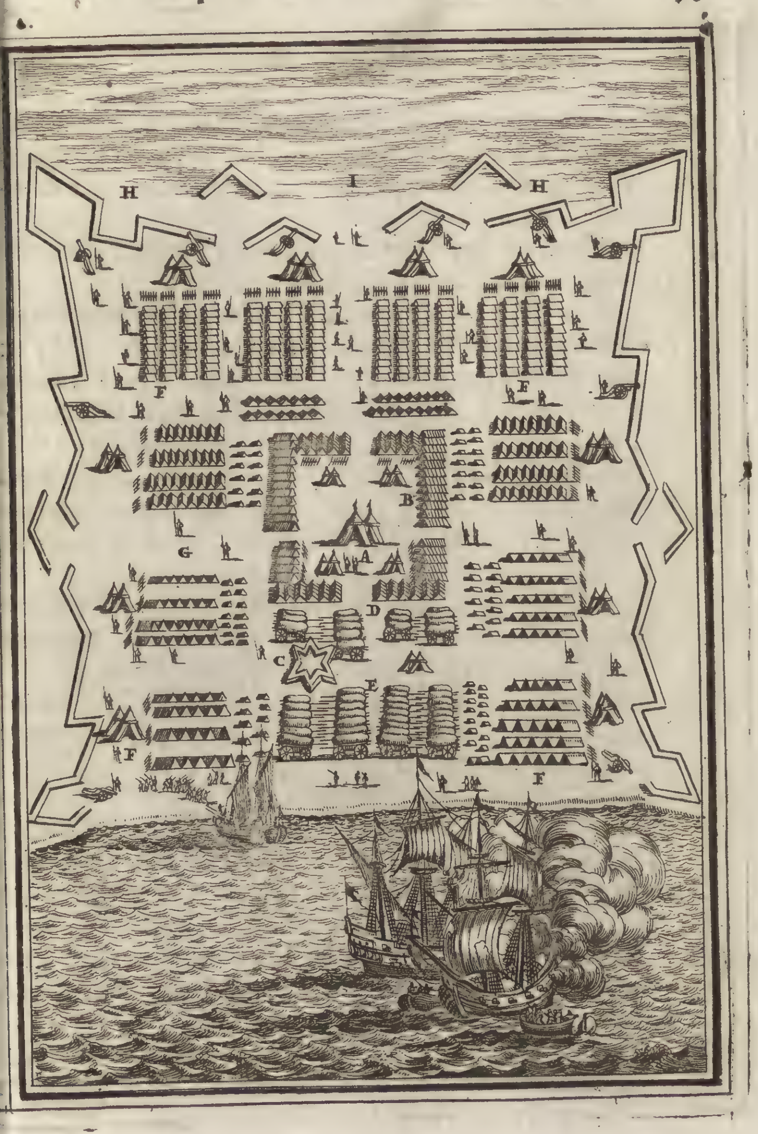
De l'Artillerie.

Pour les Meſtres-de-camps, & les Commandans des Regimens, ils logeront aux quartiers de leurs Regimens.

Maniere de faire camper un Corps d'Infanterie accompagnée d'Artillerie.

COMME la Cavalerie, étant seule, ne fait que des Camps volans, j'en parlerai ailleurs ; mais je dirai ici, que quand on n'est obligé de se servir que d'Infanterie, le Païs où l'on veut porter la Guerre étant trop coupé des Montagnes, ou dépourvû de Fourages, ou bien lorsqu'on fait des débarquemens considerables, alors les Troupes seront logées selon l'ordre suivant.

A. est la Tente ou le Logis du General.
B. les Gardes du General.
C. le Parc de l'Artillerie, qui doit être retranché.
D. les Charrois des Vivres, si le païs en peut permettre.
E. les Vivandiers.
F. les Huttes.
G. la Place d'Armes.
H. les Retranchemens.
I. le Champ de Bataille.


H
I
H
L
F
F
B
G
A
D
C
E
F
F

Maniere de faire camper une Armée composée de Cavalerie & d'Infanterie.

LA belle façon de faire camper une Armée, eſt de la mettre toûjours ſur deux lignes, avec un Corps de reſerve ; mais cela ſuppoſe que le Terrain ſoit commode.

On fera en ſorte que d'une ligne à l'autre il y ait environ deux cens pas de diſtance.

Que tous les Eſcadrons de Cavalerie de chaque ligne occupent chacun trente-cinq pas de terrain, & qu'il y ait autant de vuide entre l'un & l'autre, afin qu'un Eſcadron puiſſe paſſer pas les intervalles, en cas qu'il fallût combattre.

Les Bataillons d'Infanterie qui ſont forts, & qui campent en Bataille à ſix de hauteur, doivent avoir quatre-vingt pas de terrain, plus ou moins, ſelon la ſituation du lieu.

Entre les Eſcadrons de Cavaliere, & les Bataillons d'Infanterie, d'une même ligne, on laiſſera quarante ou cinquante pas de diſtance.

Pour l'Artillerie, on poſera les Canons ſur la premiere ligne entre l'Infanterie aux lieux que l'on jugera les plus avantageux. Exemple. A.

Les Chariots & les Munitions de Guerre ſeront campez entre la ſeconde ligne & le Corps de reſerve du côté de la droite, Exemple B. & les Munitions ou les Vivres ſur la gauche, ou auprés la Tente du Commiſſaire general des Vivres. Exemple C.

Les Officiers tant dans la Cavalerie que dans l'Infanterie campent à la tête de leurs Eſcadrons & Bataillons.

La Place d'Armes, & les principaux Corps-de-Gardes ſont toûjours à la Tête du Campement, ou ſe poſent en feſeaux les Armes, & les Drapeaux.

D



De l'Attaque d'un Pont.

UN General ayant resolu d'attaquer le Poste qu'il recontre dans sa Marche, que nous supposons être un Pont, fortifié de quelques Ouvrages à Corne, ou de quelques Tours ou petits Châteaux, comme le sont presque tous les Ponts, il prendra lui-même le soin de le reconnoître, ou y envoyera ses Ingenieurs, afin de remarquer si ce Pont est de bois ou de pierre, entrecoupé de Bascules ou tout uni, & en même temps il fera détacher quelque petit parti, afin de sonder les Guais de la Riviere: Car en cas que la Riviere fût gayable, le General pourroit faire passer quelque Cavalerie, qui porteroit en croupe de l'Infanterie, & par ce moyen attaquer le Pont par ses deux bouts.

Si le Pont est défendu de quelque Château qui ait du Canon, le General fera faire à la hâte quelques Batteries croisées, en telle maniere, que ses Piéces soient hors de la mire de celles qui sont sur les Tours du Château d'où l'on ne peut tirer que par les Creneaux & par les Embrasures, qui regardent & défendent seulement ce qui est opposé de front.

Le General ne cessera de faire feu, jusqu'à ce qu'on ait rompu ces Embrasures, & démonté les Piéces du Château.

Si la Tête du Pont n'étoit fortifiée que de quelques Retranchemens, le General, sans s'amuser, à l'attaquer dans les formes ordinaires, y allant par Tranchées, fera construire quelques Cavaliers à la hâte, pour se faire Bréche & pour monter à l'Assaut l'Epée & le Pistolet à la main, afin de l'enlever d'emblée. Cette maniere d'attaquer est vigoureuse, & expose beaucoup les Soldats: mais elle est la plus assurée pour ces sortes de Postes, qui autrement consommeroit encore plus de monde, & causeroit peut-être la perte de l'Entreprise, si l'on s'amusoit à y aller par Tranchées.

De



De l'Attaque des Châteaux & autres petits lieux.

LORSQU'UNE Armée rencontre ſur ſa route des Villages, ou d'autres Poſtes, que les Païſans ont fortifiez, pour s'y défendre, & pour y mettre à couvert leurs Meubles & leurs Beſtiaux : alors le General remarquera ſi le lieu merite que l'Armée faſſe alte, ou ſi en continuant ſa Marche, un Détachement ſuffira pour mettre les Mutins à la raiſon.

S'il trouve à propos de faire alte, le Maréchal-de-Camp, accompagné de quelques Ingenieurs, cherchera le terrain le plus commode pour camper l'Armée, comme ſont le voiſinage de quelque Riviere ou Fontaine.

Les Maréchaux des Logis de la Cavalerie, & les Brigadiers de l'Infanterie de l'Armée, diſtribueront le logement de leurs Troupes, ſelon les ordres du Maréchal des Logis de l'Armée, & le General fera prendre la refection à l'Armée avant que de rien entreprendre, s'il le juge à propos.

Les Loix de la Guerre défendent formellement aux Païſans, ſur peine de la corde, de ſe renfermer dans de ſimples Murailles, pour arréter une Armée Royale. Si le General les fait ſommer, c'eſt une grace extraordinaire. S'il a reſolu de les forcer, il nommera les Officiers qui doivent commencer l'Attaque, afin qu'avec leurs gens, & ceux qui les doivent ſoûtenir, ils aillent avec chaleur au feu, les uns fournis d'Armes courtes, les autres de Petards, de Grenades, de Boſſes, de Pots-à-feu, & même quelques-uns auront des Echelles. Les premiers, à la faveur des Mantelets, s'approcherons des Portes pour y attacher le Petard, durant que d'autres eſcaladeront les Murailles, chacun ſe ſervant de feux d'Artifice, continuant l'action avec chaleur juſqu'à ce que le Poſte ſoit emporté.

Le ſuccés en doit être du moins funeſte aux Commandans, qui doivent être punis d'une temerité trop hardie.

Des



Des Batailles rangées.

SOus le nom de Batailles rangées j'entens parler de l'Ordonnance & du Combat de deux Armées ennemies, ſoit qu'elles ſe joignent de deſſein formé, par rencontre, ou par neceſſité.

Dans l'une ou dans l'autre de ces occaſions, il eſt de la ſcience d'un General de ſe rendre maître des Hauteurs qui commandent ſur le terrain ou ſe doit faire le Combat ; & ſi ſon Ennemi s'en eſt ſaiſi, il faut avant que de venir aux mains, qu'il tâche par de petites Eſcarmouches de l'en faire déloger, principalement ſi l'Ennemi a le ſoleil ou le vent à dos, qui ſont les plus grands avantages qu'un General puiſſe procurer à ſon Armée.

Mais s'il arrivoit que l'Ennemi ſe fût retranché ſur ces Hauteurs, & qu'il s'obſtinât à les conſerver, voulant combattre avec tous ces avantages, alors il ſeroit de la prudence du General de faire faire quelque mouvement à ſes Troupes, pour obliger l'Ennemi à décamper : & pour mieux y reüſſir, il rangera ſon Armée en Bataille dans l'ordre qui eſt ici repreſenté, ſuppoſant que le terrain le puiſſe permettre.

Les Armées qu'on diſpoſe pour combattre en Bataille rangée ſont d'ordinaire diviſées en trois Corps, que l'on met ſur trois lignes.

La premiere ligne s'appelle *Avantgarde*, Exemple A.

La ſeconde ligne ſe nomme *Bataille*, Exemple B. &

La troiſiéme ligne, ſi elle eſt preſque de force égale à l'une des deux autres, s'appelle *Arrieregarde*, que ſi on la fait plus foible, on lui donne le nom de *Corps-de-reſerve*, Exemple C.

Le milieu de chacune de ces trois lignes eſt d'ordinaire d'Infanterie, Exemple D. & la Cavalerie eſt poſtée ſur les Aîles de chacune des mêmes lignes, Exemple E.

Quelquefois on met entre les intervalles des Bataillons quelques Eſcadrons, afin que quand l'Infanterie a fait feu,

&


D
D
E
E
C
D
E
E
B
E
E
D
D
A

& commencé à mettre le desordre parmi les Ennemis, la Cavalerie puisse aller achever de rompre ce qui est déja ébranlé ; Même en gardant ce mélange, s'il arrive que l'Infanterie qui a fait feu, ait souffert elle-même quelque échec, la Cavalerie est proche & prête à la soûtenir & lui donner loisir de se rallier.

Le Poste de l'Avantgarde est le plus honorable, la Bataille a la seconde place d'honneur, ce qui n'a pourtant point de lieu à l'égard du Regiment des Gardes. ni des Gens-d'Armes du Roi, parce que les uns & les autres se trouvant dans le service, on les met toûjours à la seconde ligne.

Dans chaque ligne il y a aussi le Poste d'honneur ; les vieux Corps selon l'ordre de leur ancienneté ont toûjours l'Aîle droite, & on met sur l'Aîle gauche celui des vieux Corps qui est le second en ordre d'ancienneté, & ainsi de Rang en Rang ; de sorte que le milieu de la ligne est le Poste le moins honorable.

On laisse d'ordinaire cent pas de terrain entre la premiere & la seconde ligne, & deux cens pas entre la seconde & la troisiéme, afin d'avoir de l'espace pour railler les Troupes, si elles sont rompuës : S'il y avoit moins de terrain, il arriveroit que les Troupes d'une ligne venant à plier, renverseroient les Troupes de la seconde, qui en seroient trop proche.

Dans chaque ligne les Bataillons sont éloignez des Bataillons, & les Escadrons des Escadrons, d'une distance à peu-prés égale à celle de leur front. On laisse ces intervalles, parce que les Escadrons & les Bataillons de la seconde ligne se mettent vis-à-vis des intervalles de la premiere, & que de même les Corps de l'Arrieregarde se postent vis-à-vis des intervalles qui sont entre les Corps de la Bataille ; afin que par ces distances les uns & les autres aillent plus facilement aux Ennemis, & que si la premiere ligne vient à être rompuë, au lieu de se renverser sur les Troupes de la seconde (comme il arriveroit, si les Corps de toutes les lignes faisoient des Files) elle puisse se rallier derriere son terrain, & laisser ces intervalles libres à la seconde ligne, qui s'avancera pour soûtenir ce qui aura plié.



CHAPPTRE X.

Des Instrumens qui servent ou à la Défence, ou à l'Attaque des Places.

COMME c'est une égale necessité dans l'Attaque & dans la Défence des Places, de tâcher à couvrir du feu des Ennemis, il importe beaucoup, avant que de dire comment on les attaque, & comment on les défend, de donner la construction des Instrumens qui sont les plus usitez dans ces sortes d'Entreprises.

Des

Des Barriques, & des Sacs à terre.

LEs Barriques A. & les Sacs à terre B. ſervent merveilleuſement aux Aſſiegeans pour faire leurs Approches contre des Villes, quand le terrain des environs eſt dépourvû de terre, plein de Roches, pierreux, ou bien ſi aquatique & marécageux, que l'eau empêche d'y foüiller. C'eſt principalement dans cette ſorte de lieux, que l'uſage des Barriques & des Sacs à terre eſt de grand ſervice à celui qui attaque.

Les Sacs à terre & les Barriques ſont auſſi fort commodes pour les Aſſiegez, qui en mettent deſſus les Parapets pour tirer entre deux, & pour avoir des Embraſures aſſurées; mais leur principal uſage eſt de les employer à reparer les Bréches, & à élever ſur la Tête des Bréches des Parapets à la hâte, ce qui ne ſe peut mieux & plus commodement faire qu'avec des Sacs & des Barriques à terre.

Les Sacs à terre ſont de deux ſortes, grands & petits.

Les grands Sacs à terre tiennent environ un pied cubique, ou un pied & demi de terre, Exemple C.

Les petits Sacs à terre tiennent un demi-pied cubique de terre ou un peu moins: on les met ſur le talud ſuperieur des Parapets, pour couvrir ceux qui ſont derriere, & qui tirent par l'Embraſure ou l'intervalle qu'on laiſſe entr'eux.

Les Barriques à terre ſont proprement des demi-muids que les Aſſiegez & même les Aſſiegeans empliſſent de terres, pour ſe couvrir, & pour leur ſervir de Parapet dans les Retranchemens, au defaut des Gabions.

Les Aſſiegez s'en ſervent auſſi pour jetter par deſſus les Parapets, pour rompre & pour enfoncer les Galleries, que les Aſſiegeans feroient dans le Foſſé. Elles ſont tres-bonnes pour rouler dans les Bréches, quand les Aſſaillants viennent à l'aſſaut.

Des


A
B
C

Des Gabions & des Corbeilles.

LEs Gabions servent pour faire le Parapet des Batteries.

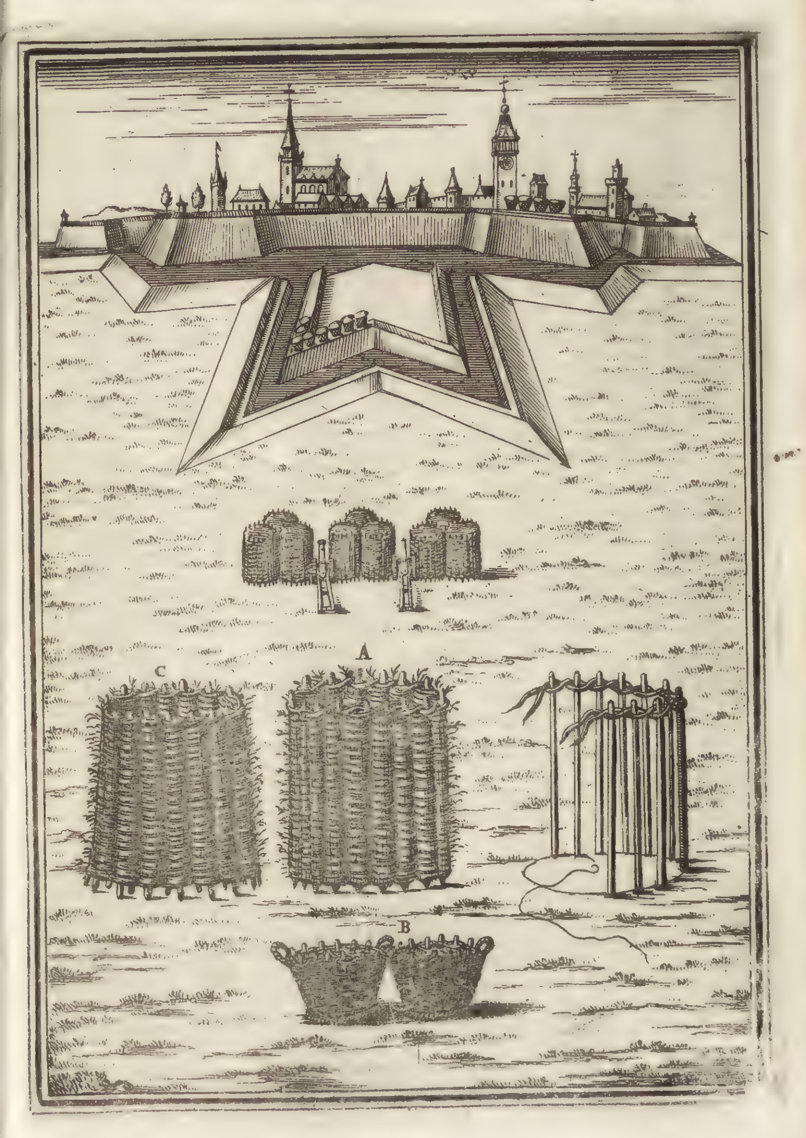
On les fait des branchages d'Osier, de Couldre, d'Aulne & d'autre bois verd.

Les grands Paniers marquez A. s'appellent Gabions, & les petits B. portent le nom de Corbeilles.

Les Gabions se font en cette maniere; On fiche un piquet dans une place unie, où on les veut faire, & de ce piquet, comme centre, & de la distance d'un pied & demi ou deux pieds (afin que le Gabion soit large par en bas de trois ou quatre pieds) on fait une Circonference, qui donnera la largeur du Gabion, & sur cette Circonference on fichera des Piquets ou des Baguettes, de la longueur de 5. ou 6. pieds de hauteur, qui est celle qu'on donne aux plus grands Gabions. Puis on entrelassera ces Gaules ou Baguettes avec des branches déliées & les plus souples qu'on aura, les serrant les unes & les autres, le plus fortement qu'il sera possible, pour achever le Gabion, comme sont les marquez A. & C.

Les Gabions pour être bien faits, doivent être plus larges par le pied que par le haut, afin d'avoir une assiette plus assûrée: mais à cause du vuide qui seroit entre-deux, on les fait d'ordinaire aussi larges par tête que par le pied.

Les Corbeilles B. sont des Paniers fort petits, ayant seulement un pied ou un pied & demi de hauteur, sur huit poûces de large par leur baze. On remarquera, que si ces Paniers ont huit poûces de large par leur baze, ils en doivent avoir dix ou douze par le haut, afin qu'étant remplis de terre, & mis les uns contre les autres, ils laissent une Embrasure, par où les Mousquetaires, qui seroient derriere, puissent tirer à couvert & hors la mire de l'Ennemi.


A
C
B

Des Fascines, des Saussissons, & des Chandeliers.

LEs Fascines A. sont faites de branchages d'arbres qu'on lie en fagots, & sont differentes des Saussissons B. qui sont faits de gros bois ou de tronc d'arbres.

Les Fascines sont de deux manieres, grosses & petites.

Les grosses Fascines sont liées en deux ou trois endroits,& sont également grosses, aussi bien dans leurs bouts que dans leur milieu, ayant en rondeur ou grosseur deux ou trois pieds. Leur longeur est d'environ trois à quatre pieds

Les grosses Fascines,mélées avec de la terre,servent au defaut de Gabions à faire le Parapet desTranchées & de Batteries.Elles sont aussi fort bonnes pour combler les Fossez,& pour y faire des Traverses, & d'autres Retranchemens.

Les petites Fascines E. sont de deux à trois pieds de longueur, ayant seulement en rondeur un pied & demi, elles sont seulement liées par le milieu comme un fagot.

Les petites Fascines étant gouderonnées & trempées dans de la Cire neuve, de la Poix raisine, de la Turbentine, & autre matiere glutineuse, servent à éclairer la nuit, lorsqu'elles sont allumées, & à découvrir les Travailleurs de l'Ennemi.

Les Assiegez se servent aussi des grandes & des petites Fascines, pour jetter dans les Bréches, afin qu'étant allumées, elles brûlent les logemens des Assaillans, & leur empêchent de demeurer au pied, & sur la montée de la Bréche.

Les Chandeliers F. sont de grosses piéces de bois, de six à sept pieds de haut, posées debout sur une Travée ou brin de Bois: Les piéces élevées sur la Travée sont appuyées par derriere de deux petits Etais.

Les Chandeliers étant remplis de Fascines ,servent à couvrir les Soldats & les Travailleurs, & leur tiennent lieu d'un Parapet dans le travail des Tranchées.

Les Saussissons B. servent à affermir le chemin des Charois, & étant mélez avec de la terre & des Fascines, on en fait les Traverses des Fossez pleins d'eau.

Des


A
E
B
F

Des Palissades & des Fraises.

LEs Palissades A. sont des piéces de bois qu'on plante d'ordinaire au devant des Postes qui pourroient être pris d'emblée, ou qui ont l'accés fort aisé, pour être sans défence; ou proche de quelque Rideau, des Montagnes,ou bordée de quelque Riviere ou Marais. On assure ces lieux en plantant aux environs & sur leurs bords des Palissades.

Dans les Places on s'en sert encore fort utilement pour ficher au dessus du Parapet, du Glacis, ou dans le Chemin couvert. même on en met dans les Fossez secs, principalement quand on y fait des Traverses. On les employe encore au pied des Bastions, si les Fossez sont pleins d'eau, afin d'empêcher les Escalades & les Surprises, Exemple B.

Les Batteries que font les Assiegeans doivent avoir au de-là de leur Fossé un Rang ou deux de Palissades, afin d'empêcher que les Assiegez dans leurs Sorties n'entrent dans le Fossé, & de-là d'emblée dans la Batterie pour en encloüer le Canon. Exemple C.

Les bonnes Palissades sont ordinairement si proches l'un de l'autre,qu'il n'y a que l'intervalle pour passer le Mousquet.

La hauteur des Palissades hors de terre est d'ordinaire de quatre à cinq pieds. On les enfonce en terre environ un pied ou un pied & demi.

Les Fraises F. qu'on plante au dessous des Cordons des Murailles de pierre, & aux environs des Dehors, servent à empêcher que les Soldats ne desertent, ou qu'on ne surprenne ces Dehors ou la Place, avec des Echelles.

Quand on fraise les Ouvrages de terre, on doit faire entrer les piéces de bois, qui sont de cinq ou six pieds de longueur, moitié dans la terre, & l'autre moitié dehors.


FORT DE LINCK
F
B
C
A
A
A

Des Chevaux de Frise, des Herissons & des Herses.

LEs Chevaux de Frise A. se font d'une piéce de bois de dix à douze poûces de Diametre, & longue environ de deux toises; on taille d'ordinaire cette piéce en six Pans, afin de faire dans ces Pans des trous tout au travers, disposez en croix, & distans les uns des autres de trois ou quatre poûces, Exemple B. On met dans ces trous des Piquets longs de cinq ou six pieds, pointus & ferrez par les deux bouts, comme les marquez C.

La grosse piéce de bois des Chevaux de Frise, doit être d'un bois de frêne; si elle est d'un autre bois, on la doit lier d'un bon bandage de fer, afin que la quantité de trous qui y sont, ne la fasse point éclater. Exemple D.

Les Assiegeans, pour fermer les Avenuës de leurs Camps, en mettent plusieurs ensemble, qui se tiennent à leurs extremitez par des Crampons de fer. Exemple E.

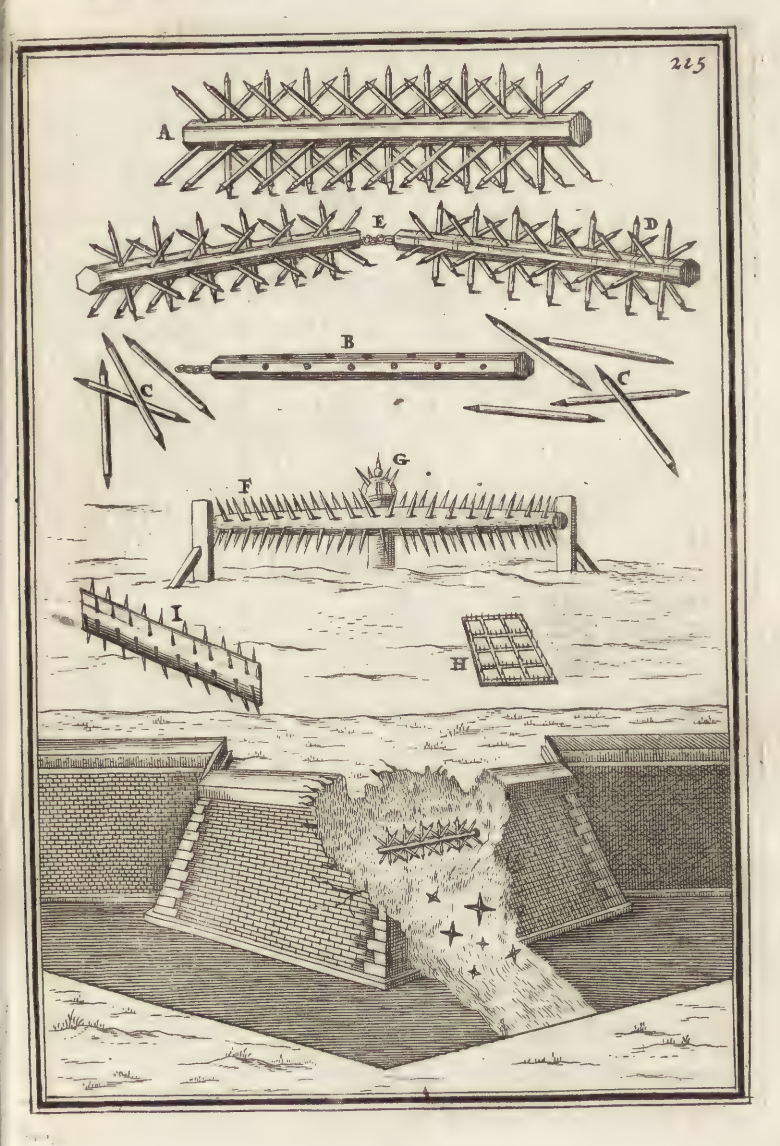
Les Chevaux de Frise, qu'on fait pour jetter dans les Bréches, doivent être plus petits que ceux-cy, mais d'un bois plus dur que le sapin, à cause que leurs Piquets sont trop aisez à être cassez à la main.

Le Herisson F. est une grosse piéce de bois, lardée de toutes parts de pointes de fer: On s'en sert pour fermer les lieux qui doivent être ouverts de fois à autres Le Herisson tourne sur un Pivot, marqué G.

Les Assiegeans & les Assiegez, au defaut des Chevaux de Frise, pour jetter dans les Chemins où doit passer la Cavalerie; & dans les Bréches où monte l'Infanterie, se servent quelquefois des Herses à labourer la terre, tournant leurs dents ou pointes en haut, afin d'incommoder la Marche de la Cavalerie, & celle de l'Infanterie, Exemple H.

Les Hersillons I. sont de planches, longues de dix à douze pieds qui ont leurs deux côtez remplis de pointes de cloux.

Des


225
A
E
D
B
C
C
G
F
I
H

Des Chausse-trappes, & des Mantelets.

LES Chausse-trappes A sont de grands, de moyens ou de petits clous à plusieurs pointes.

Les petites ont leurs pointes de trois poûces de longueur. Etant jettées dans les Fossez secs, & dans les montées des Bréches, elles nuisent infiniment aux Assaillans.

Les moyennes Chausse-trappes ont leur fer de quatre poûces, & les grandes l'ont de cinq. L'usage des unes & des autres est d'être semées dans les Embuscades & autres lieux où doit passer la Cavalerie. Elles sont aussi fort propres pour être jettées dans les Bréches, & autres lieux, par où il faut que l'Infanterie monte.

Les Mantelets sont faits d'ordinaire de bois de chêne, qu'on scie en planche, épaisse de trois poûces, ou de trois poûces & demi, afin de mieux resister aux coups des Mousquets.

Il y a des Mantelets de deux sortes, de simples & de doubes.

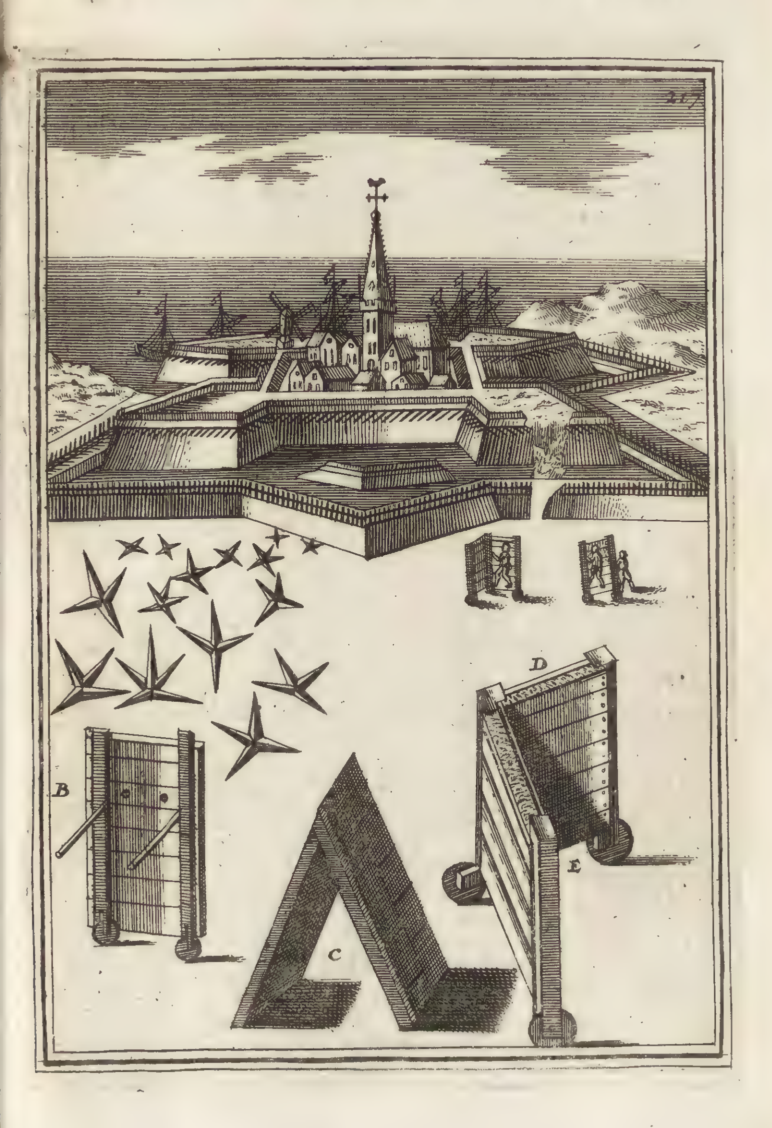
Les Mantelets simples se font en joignant deux ou trois planches ensemble, les unes auprés des autres, afin de les faire larges environ de trois pieds, sur cinq de haut, qui est la hauteur qu'on leur donne, pour couvrir ceux qui les portent ou qui les poussent devant eux. Exemple B.

Quand on se sert de ces simples Mantelets pour faire des Logemens sur les Contrescarpes, on les couvre de lames de fer-blanc, & on les tient un peu menus par un de leurs bouts, afin d'en joindre deux ensemble, pour tenir le Soldat, qui seroit dessous, à couvert de la Grenade & des autres Feux d'artifice. Exemple C.

Les Mantelets doubles D. servent au defaut des Tranchées à faire les Approches & les Batteries, qu'on creuse ou que l'on éleve contre les Places que l'on assiege.

On fait ces Mantelets en mettant de la terre entre deux rangs de planches, & on le monte sur des Rouës, pour les faire avancer, & pour les conduire où l'on veut. Exemple E.

Des


217
D
B
E
C

Des Eschelles propres a l'usage des Escalades.

QUAND les Villes n'étoient fortifiées que de Tours, & que pour les prendre les Attaquans en élevoient d'autres de leurs côtez, alors les Echelles étoient en grand usage, car durant qu'une partie des Assiegeans décochoient de leurs Tours D. des Fléches, contre ceux qui étoient dans les Tours de la Ville, d'autres du même parti que les Assiegeans venoient avec des Eschelles escalader les Murailles & les Tours des Assiegez.

Mais maintenant que les Places sont fortifiées de Bastions & de Dehors, les Escalades ne sont plus guere en usage: Neanmoins comme je me suis rencontré à la derniere Place qu'on a voulu surprendre de cette maniere, qui étoit la ville d'Albuquerque, je prendrai l'occasion d'en faire ici la description.

Ces Echelles étoient faites de trois autres petites Echelles, & chaque petite Echelle avoit sept Echellons.

Ces petites Echelles, pour bien s'emboiter les unes dans les autres, étoient faites de la maniere suivante.

La premiere, qui étoit destinée pour être le pied de la grande Echelle, étoit étroite par le haut, & son dernier Echellon débordoit par les côtez de l'Echelle, ainsi que le montre la lettre A. Les bouts de cette même petite Echeldu côté d'en haut, étoient entaillez comme C. afin de reçevoir le premier Echellon de la seconde petite Echelle, de laquelle le pied étoit plus large que le haut, afin d'être reçû, emboité, & lié fortement avec le haut de la premiere petite Echelle.

Le haut de cette seconde petite Echelle étoit aussi entaillé comme celui de la premiere, afin de reçevoir le premier Echellon de la troisiéme petite Echelle, qu'on lioit fortement les unes avec les autres, & toutes ces petites Echelles en formoient une aussi grande que l'on souhaitoit, comme est la marquée B.

Des


B
A
C
A

Des Blindes, des Clayes, des Traverses, & des Galleries.

LEs Blindes A. sont faites de branchages d'osier, ou d'autre bois, qu'on lie par le haut & par le bas, de l'épaisseur d'un demi-pied.

Les Blindes servent de Rideau & de couverture aux Pionniers dans leur travail. Elles sont fort employées à couvrir les détours & le dessus des Tranchées & autres lieux, qui sont exposez à la vuë des Ennemis.

Les Clayes B. sont faites de gros & de menus branchages d'osier, ou d'autre bois souple. Les branches les plus minces étant entrelassées de plus grosses, ainsi qu'est la Claye B.

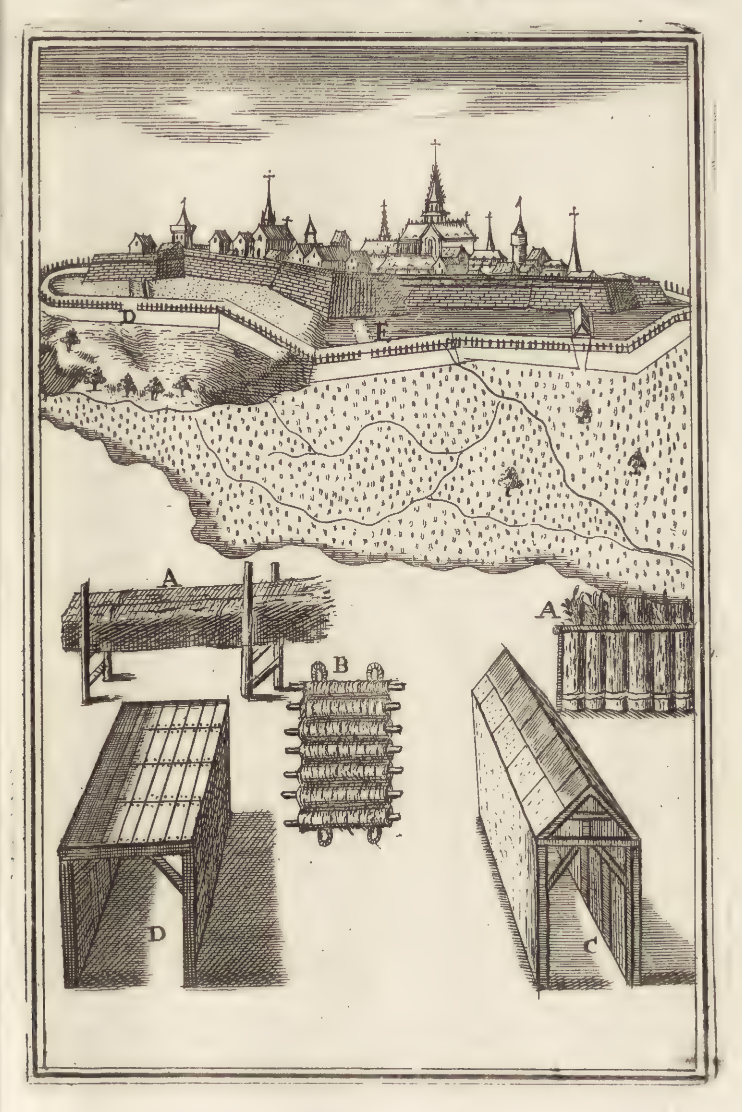
La longueur des Clayes les plus ordinaires, est de cinq à six pieds, sur trois ou trois & demi de largeur. Les Clayes les mieux faites sont celles qui sont les plus serrées.

Les Clayes sont fort usitées pour l'affermissement des Plate-formes des Batteries, & pour le passage des Fossez, principalement quand les Fossez sont remplis de vase ou de bourbe.

Les Galleries C. servoient autrefois à couvrir & à attacher le Mineur aux Faces des Bastions.

Afin que les Galleries soient bien faites, elles doivent être à double rang de planches du côté du Flanc du Bastion qu'elles regardent, pour être plus capables de resister aux coups de la Place. Le dessus de la Gallerie doit être en dos d'âne, ou en vive arréte, & même couvert de lames de fer-blanc, pour éviter les Gauderons, les Bosses & autres feux gluans, que les Assiegez pourroient jetter dessus, à dessein de la brûler.

Les Traverses D. se font dans les Fossez secs, en creusant dedans comme une Tranchée, en jettant la terre du côté du Flanc opposé; mais dans les Fossez pleins d'eau, on les fait en jettant dans le Fossé, vis-à-vis de l'endroit où l'on veut attacher le Mineur, des Saucissons, des Solives & autres piéces de bois, avec quantité de Fascines, de Pierres, de Terres, & de toutes autres choses qui peuvent combler le Fossé, & le rendre capable de soûtenir une Gallerie pour ceux qui s'en veulent servir. Exemple E.


D
E
A
A
B
D
C

Des diverses sortes de Ponts, servans à passer les Rivieres.

LE Pont marqué A. est fait de gros soliveaux & de planches de bois, liées ensemble par de forts bandages de fer, le tout soûtenu par des Futailles, qui sont renfermées d'un grand Chassis, aux quatre Angles duquel sont des Rouës, pour en faciliter la conduite par la campagne. La Ballustrade de ce Pont est faite d'une toile pour ôter à ceux de la Ville ennemi la vûë de ceux qui passent par dessus le Pont.

Le Pont B. est fait de Roseaux, de Fascines & d'autres branchages d'arbres, afin de faciliter le passage à l'Infanterie sur de petites Rivieres.

Le Pont marqué C. fait de l'assemblage de plusieurs piéces de bois, avec deux planchers, dont le premier sert pour le passage de l'Infanterie, & celui de dessus, pour celui de la Cavalerie, de l'Artillerie & du Bagage.

Mais en verité, toutes ces sortes des Ponts, & une infinité d'autres de diverses façons, inventez depuis peu, construits par l'assemblage de plusieurs machines, ou piéces de bois, jointes ou emboitées ensemble sont defectueuses & de peu de service; car outre qu'il faut toûjours entretenir un grand nombre de Charpentiers, de Menuisiers, de Serruriers, & d'autres Ouvriers, pour les monter & conduire, c'est qu'il y faut une infinité de Clavettes, des Visses, & de Bandages de fer, dont la perte ou la rupture de la moindre piéce rend toute la Machine inutile: mais pour les Ponts de Batteaux, ils peuvent être conduits par toutes sortes de personnes sans grand effort, & aussi sont-ils les meilleurs.

Le Pont D. est tres-ingenieux pour passer de petites Rivieres.

Le marqué E. est fait de Batteaux, qu'on prend sur la même Riviere où on le fait: mais celui de F. est fait de Batteaux, qu'on améne exprés montez sur un train de Chariots, si ce n'est qu'on les fasse rouler sur des Rouës qui y sont attachées proche de la Quille.

CHA-


159
A
C
E
B
D
F

CHAPITRE XI.

Des Sieges.

Remarque sur la differents durée des Sieges.

COMME il est difficile de trouver deux Villes situées d'une même maniere, aussi est-il fort mal-aisé de faire deux Sieges d'une même façon, & encore plus d'en déterminer la durée.

Car il y a des Villes, où sans faire ouverture ni conduite de Tranchées, les Assiegeans peuvent venir dés le premier jour du Siege, se loger sur les Contrescarpes de leur Fossé, & cela le plus souvent à la faveur d'un Chemin creux, d'une Ruine, ou de quelque Fauxbourg mal fortifié.

Mais aussi il y a des Places où le terrain des environs est si bien ménagé, qu'à une portée de Canon de leurs Murailles ou du plus éloigné de leurs Dehors, il n'y a ni ruine, ni chemin creux, qui en puissent faciliter l'approche. A ces sortes de Places, qui ne sont pas les pires, on n'y peut venir que par Tranchée, ou en gagnant le terrain pied à pied; ce qui rend d'ordinaire ces Sieges dangereux, & fort longs, pour une infinité d'incidens qui arrivent de jour en jour dans les Attaques, dans les Sorties, dans les Mines & autres actions de Guerre, que ceux des deux partis mettent en usage, les uns pour se défendre avec plus d'opiniatreté, & les autres, afin d'attaquer avec plus de chaleur.

Du Degast qu'on fait aux environs des Places.

SOVS le nom de *Degât* j'entens parler ici du ravage, que les Ennemis font aux environs des Places, qui manquent à leur payer leurs Contributions, ou qu'ils veulent assieger.

On fait faire d'ordinaire le Degât par des partis de Cavalerie & d'Infanterie, les uns mélez avec les autres, afin qu'ils soient plus en état de fourager & de brûler tous les Grains & autres commoditez qui se rencontrent autour des Places, & dont ceux qu'on va assieger, pourroient tirer quelque avantage: Dans cette action aussi bien que dans celle de tous les Sieges, le General doit agir avec une prudence singuliere; car de ces sortes de commencemens on tire de grandes conjectures du progrés d'un Siege: c'est pourquoi les partis qu'il envoyera, doivent être commandez par des personnes qui sçachent bien la Guerre, comme sont les Mestres-de-Camp, les Majors & autres Officiers, qui auront la prudence d'éviter les Embuscades de ceux qu'on va assieger, & de soûtenir leurs Sorties, & même de faire tête à leurs partis, en les repoussant jusques sous leur défences.

Ceux qui sont détachez pour faire le Degât, doivent quitter l'Armée à deux lieuës, ou tout au moins à une lieuë de la Ville qu'on va assieger. Ils porteront le feu par tout où ils passeront, neanmoins avec cette discretion, de conserver tout ce qu'ils jugeront capable de couvrir leur Camp, comme sont les Bois, les Maisons des particuliers, les Eglises, & autres lieux Saints, pourvû que les Assiegez ne s'en puissent pas servir pour favoriser leurs Sorties, & pour disputer le terrain; car alors en emportant avec respect les Pierres sacrées des Autels, & les saintes Reliques, on rendra le reste inutile, pour en bâtir aprés le Siege de plus magnifiques. C'est dans le temps de ces Degâts, que le Maréchal-de-camp, accompagné des Ingenieurs, va reconnoître la Place le plus prés des Dehors qu'il sera possible, afin de juger plus pertinemment de la bonté ou de la foiblesse des Fortifications de la Place qu'on va assieger.

Du Blocus des Places.

IL est de la science d'un General, en s'engageant dans le Païs ennemi, de ne laisser aucune Place derriere lui, dont il ne soit le maître, à moins qu'il ne la juge incapable de traverser la marche de ses Recreuës, & de ses rafraîchissemens.

Autrement un General prendroit fort mal ses mesures, de vouloir assieger une Place dans les formes ordinaires, l'Ennemi étant maître des Châteaux, & d'autres Postes, qui lui empêcheroient la liberté de la Campagne.

Mais

Mais lorſque les Places qu'on veut aſſieger, ſont dans le cœur d'un Etat, comme ſont d'ordinaire celles d'un peuple revolté contre ſon Prince, alors le General, qui ſera commandé pour les aller mettre à la raiſon, conſiderera, s'il faut attaquer leurs Places de vive force, ou par de longs Sieges, s'ils peuvent être ſecourus de leurs Alliez, ou s'ils s'aſſurent ſeulement ſur l'avantage de leurs Montagnes, & ſur la force de leurs Murailles.

Le General étant donc informé de l'état de ceux de la Place, & prévoyant qu'ils ne peuvent être ſecourus d'aucune part, que toutes leurs forces conſiſtent ſeulement dans leur opiniâtreté, dans la profondeur de leurs Foſſez, & dans la hauteur de leurs Murailles : alors il ſe contentera de les vaincre par la famine, en formant un Blocus.

Le Blocus n'eſt autre choſe, qu'une maniere de diſtribuer ſes Troupes dans les Villages, les Châteaux & autres lieux, qui ſe rencontrent ſur les avenuës de la Place, défendant tres-expreſſement à qui que ce ſoit, de communiquer avec ceux de la Ville, & de leur apporter des Vivres, ſur peine de la vie, faiſant mettre en priſon tous ceux qui ſortiront de la Place, pour les châtier ſelon la volonté du Prince.

Maniere d'aſſeoir un Camp pour former un Siege.

LE Maréchal de Camp de l'Armée ayant fait faire le degât, le General fera marcher ſes Troupes pour commencer le Siege. C'eſt dans cette occaſion que le General doit faire doubler le pas à ſes Troupes, afin d'ôter aux Ennemis les moyens de fortifier la Place de Vivres & d'Hommes, en cas qu'ils l'euſſent auparavant negligé.

Le General étant à demi-lieuë de la Ville, envoyera quelque perſonne intelligente au Maréchal de Camp, afie que ce Maréchal l'inſtruiſe des Poſtes les plus avantageux qui ſont autour de la Place.

Le General étant ainſi informé de l'avantage & du deſavantage du terrain, où il doit aſſeoir ſon Camp, prendra un peu le devant, pour ſe donner lui-même le ſoin de reconnoître tous les Poſtes.

Il ſera accompagné du Maréchal de Camp & des Ingenieurs, qui lui feront remarquer l'avantage des lieux, dont on lui a deja fait le recit, afin d'y faire défiler les Troupes, diſtribuant la Cavalerie dans les Plaines & proche des Rivieres, & l'Infanterie ſur les Côteaux & les Montagnes, à une portée de Canon de la Place.

Dans ce premier jour il eſt fort difficile de donner à chaque Regiment la juſte meſure du terrain qui lui eſt neceſſaire, ni de déterminer précisément l'étenduë que les Parcs d'Artillerie & les Quartiers des Vivres doivent occuper. Neanmoins pour rendre la choſe facile, nous en allons parler en détail.

On remarquera, que quand l'Armée eſt compoſée de diverſes Troupes étrangeres, il eſt meilleur de mettre tous les Regimens d'une même Nation enſemble, que de les ſeparer, afin d'éviter les querelles, qui n'arrivent que trop ſouvent entre gens de diverſe Religion & de different Gouvernement.

Du Logement de la Cavalerie.

DANS la Cavalerie un Cavalier s'appelle *Maître*, comme nous l'avons déja dit ailleurs. Il doit avoir d'ordinaire un Valet & 2. Chevaux; ou pour le moins 2. Maîtres doivent avoir à deux un Valet & 3. Chevaux, afin que le troiſiéme Cheval puiſſe aller au fourage.

Pour loger une Compagnie de Cavalerie de cent Chevaux (c'eſt ainſi qu'on ſpecifie le nombre des Cavaliers ou Maîtres) on donnera ſoixante-dix pieds de terrain de front à la Compagnie, Exemple A B. & deux-cens de hauteur, Exemple A C.

A deux Maîtres qui logent enſemble, on leur donne de terrain huit pieds de large, & douze de long, pour faire leurs Barraques D.

Pour les Barraques des Chevaux, elles occupent chacune quatre pieds de large, & dix de long. Exem. E. Les hommes ſont tous logez en deux Rangs, & les chevaux auſſi, Exemple E G.

Entre les Barraques & les Ecuries il y a une ruë large de huit pieds. Exemple I.

Les Chevaux tournent leur tête vers les Barraques de leurs Maîtres.

La ruë entre les Ecuries a dix pieds de large pour la ſortie des Chevaux, Exemple L.

Le Logis du Capitaine eſt à la tête des Barraques de ſa Compagnie, dont il occupe tout le front, & ſa largeur eſt de quarante pieds, Exemple O.

Entre le logis du Capitaine & la Compagnie eſt une ruë de vingt pieds de large, Exemple P.

Derriere la Compagnie ſont les Vivandiers, ſeparez des Compagnies par une ruë qui a vingt pieds de large, Exemple R.

Quand plusieurs Compagnies campent enſemble, les unes auprés des autres, il doit y avoir vingt pieds de diſtance entr'elles.

Du


R
C
I
K
L
G
G
E
D
A
B
P
O

Du Logement de l'Infanterie.

JE ne parle point ici du Logement de l'Infanterie, lorsque sur sa marche elle arrive dans un Village, ni du Logement de celle qui est en Garnison dans une Place, puisque la premiere loge chez les Païsans par billets ; & l'autre dans des Cazernes, ou chez le Bourgeois par chambrée, ou seul à seul. Je parle de l'Infanterie, qui est obligée de camper & de se bâtir des Huttes, & cette façon de loger s'appelle *Campement.*

Le front du terrain d'une Compagnie A B. & la hauteur C D. ne se peuvent exactement limiter, si l'on ne sçait au juste le nombre des Soldats qui sont dans la Compagnie : Et comme les Compagnies sont plus ou moins fortes, selon que les Recrûës & la Desertion sont plus ou moins frequentes; neanmoins pour donner quelque regle assurée, je supposerai qu'il faille loger deux Compagnies ensemble, chacune de cinquante hommes, ou une seule de cent hommes effectifs.

On donnera au front de la Compagnie A B. cinquante-six pieds de terrain, pour avoir lieu d'y marquer quatre rangs de Huttes.

On donnera à la hauteur de la Compagnie A G. deux cens pieds de terrain, pour y faire vingt-cinq Huttes ; entre les rangs des Huttes on fera trois Ruës de huit pieds chacune de large, Exemple D.

Chaque Hutte a huit pieds en quarré, pour loger deux Soldats, les portes des Huttes répondent toutes sur deux ruës, & sont vis-à-vis l'un de l'autre. Exemple E.

A la tête de chaque Compagnie est le Logis du Capitaine & des Officiers subalternes.


G
D
E
D
A
C
B

Des Lignes de Circonvallation, & de Contrevallation.

SI le General prévoit qu'il ne puisse pas emporter d'emblée, ou de vive force, la Place qu'il a ordre d'attaquer, &que d'autre part il craigne que l'Ennemi ne secoure la Place, en passant sur le ventre à son Armée; alors il fera faire tout autour de son Camp une ligne de Circonvallation, même s'il juge que la Ville soit puissante en nombre d'hommes, & que le Gouverneur puisse faire souvent des Sorties, pour incommoder son Camp, & pour lui faire des Prisonniers; en ce cas pour les soûtenir & pour les repousser, il fera faire une ligne de Contrevallation du côté de la Ville.

Les Ingenieurs, aprés que les Troupes seront campées, feront tout le tour de la Place, pour voir les lieux par où ils doivent faire creuser la ligne de Circonvallation, prenant le Plan des environs de la Place, y marquant toutes les Collines, les Rideaux, les Vallées, les Rivieres, les Eglises, & generalement tout ce qui peut servir de logement, tant à la Cavalerie, qu'à l'Infanterie, comme sont les Vignes, les Hayes, les Ruines, & autres lieux couverts Les Ingenieurs ayant donc presenté au General le Plan des environs de la Ville, & reglé avec lui l'endroit par ou l'on doit faire passer la ligne de Circonvallation, ils la marqueront sur le terrain avec des Piquets, & des Cordeaux, de la largeur de deux toises, faisant la base de son Parapet de huit pieds de large, la hauteur interieure du Parapet de six pieds, & l'exterieure de cinq, avec une Banquette large de trois pieds, & haute d'un pied & demi.

La ligne de Circonvallation doit être du côté de la Campagne, & la terre du côté du Camp, & la ligne de Contrevallation, qui se fait sur de pareilles mesures, doit avoir son Fossé du côté de la Ville, & la terre du côté du Camp pour couvrir ceux qui sont derriere.

Du



Du Parc de l'Artillerie, & du Quartier de Vivres.

LE Parc de l'Artillerie eſt le lieu ,ou le Magaſin , dans lequel on conſerve les Poudres, les Bombes , les Petards ,les Grenades, les Boſſes,les Balles à feu , les Méches, & tous les Equipages & les inſtrumens qui ſervent à deſcendre & à monter les Canons de deſſus leurs Chariots & leurs Affuſts.

Le Parc pour être bien placé, doit être tout-àfait hors de la portée du Canon de la Place, & ce lieu doit être choiſi de telle maniere , qu'il ſoit commode pour toutes ſortes de voitures.

Quand il y a quelque Village ou Maiſon, ſituée environ à deux portées du Canon de la Ville, ces ſortes de lieux ſont fort commodes pour faire les Parcs. Sur tout on doit avoir ſoin de les bien fortifier , & de ne leur donner que des Piquiers pour leur garde, principalement aux endroits où l'on met les Poudres, afin d'éviter le feu.

On fait d'ordinaire autant de Parcs, qu'on a reſolu d'Attaques, afin que les Troupes dans le beſoin ayant auprés d'elles tout ce qui leur eſt neceſſaire.

Le Parc ou le Quartier des Vivres eſt un lieu où ſont logez les Vivandiers & les Marchands. Il y en a quelquefois, comme j'ay déja dit, dans le milieu de chaque Regiment, & beaucoup mieux à la Queuë, qui eſt une place bien plus commode pour la diſtribution de leurs denrées & de leurs marchandiſes, auſquelles le Major a ſoin de mettre le prix, ſelon qu'il le juge raiſonnable.

Les Majors qui voudront prendre ſoin de la ſanté & propreté de leurs Soldats, marqueront toûjours quelques certains lieux derriere leurs Regimens , où ils feront faire quelques Foſſez où les Soldats iront à leurs néceſſitez.

Ma-



Maniere de reconnoître une Place pour déterminer les Attaques & les Tranchées.

LA Circonvallation étant parfaite, & les Parcs fortifiez de quelques Forts à Etoile, ou à Demi-baſtions, le Maréchal de Camp, accompagné des Ingenieurs, & eſcorté de quelque Cavalerie, s'approchera le plus prés qu'il lui ſera poſſible, des Dehors, ou des Contreſcarpes de la Place, afin de découvrir la bonté ou la foibleſſe des Fortifications de la Ville.

La force d'une Place conſiſte dans la bonté de ſes Dehors, lorſqu'ils ſont bien flanquez des Défences de la Place, & qu'ils ne ſont point commandez des lieux circonvoiſins, ſes Foſſez étant larges & fort profonds, les Baſtions ſolides, grands & bien défendus des Cazemates & des Cavaliers, avec des Parapets capables de reſiſter à la violence du Canon.

La foibleſſe d'une Place eſt d'avoir quantité de grands Dehors, commandez des lieux circonvoiſins, & mal flanquez de la Place, avec des Foſſez étroits, & à demi-comblez des Remparts éboulez, des Parapets ruinez, & des Baſtions petits & mal terraſſez Cela étant diligemment remarqué, avec la nature du Terrain, comme j'ay dit dans les pages précedentes, les Ingenieurs feront leur raport au General afin de déterminer le nombre des Attaques regulieres, qui ſeront deux ou trois, tout au plus, n'y ayant point d'Armée aſſez forte pour en faire quatre ou cinq à la fois, & les fournir de tout ce qui leur eſt neceſſaire.

Le nombre des Tranchées étant donc déterminé, les Ingenieurs les marqueront avec des Cordeaux & des Piquets ſur les lieux mêmes, & l'endroit par où elles doivent paſſer, ſe ſervant de l'avantage du Terrain, comme ſont les Chemins creux, les Vallons, les Cavins, les Fondrieres, les Foſſez, les Hayes, les Rideaux, & generalement tout ce qui peut mettre des Soldats à couvert.

Des

Des Preparatifs pour la conduite des Tranchées.

LA plûpart de ceux qui ont écrit des Lignes d'Aproche, principalement ceux qui ne s'y sont jamais rencontrez, ont parlé du travail & de l'avancement & de la conduite d'une Tranchée, comme d'une chose si facile, qu'ils ont bien osé prendre la liberté de limiter le temps qu'il falloit employer pour la pousser jusques sur les Contrescarpes d'une Place assiegée, & de mesurer les pas & les toises, que les Pionniers devoient avancer le travail dans un jour, dans une nuit, ou dans une heure. Pour moi, qui en ay conduit quelques-unes, j'ay trouvé que cela étoit plus difficile dans l'execution, qu'il n'étoit à se l'imaginer dans le Cabinet. En effet le progrés ou l'avancement d'une Tranchée dépend de tant d'accidens, que ne sçaurois assez m'étonner de ceux qui en veulent limiter le temps précis.

Pour en parler avec quelque justesse, je dirai que l'Ingenieur, ou en sa place celui qui a l'ordre du travail, doit avant toute chose considerer la diverse qualité du Terrain, par où il doit conduire sa Tranchée, afin de remarquer, si ce terrain est seulement de simple terre, ou si la terre est sablonneuse, pleine de pierres, tout-à-fait de Roche, ou enfin entrecoupée de quelques Canaux, ou bien en Marécage. Cela étant bien consideré, si le Païs est de bonne terre, il fera seulement provision de Hoyaux, de Béchés, & de Pelles, ainsi que je l'ay marqué dans la page 298. du second volume; afin de s'en servir pour ouvrir, pour creuser, & pour élargir la Tranchée sur les mesures qui seront données cy-aprés.

Mais si le terrain est de Roche, & qu'il soit trop dur pour etre foüillé, ce qu'on sçaura facilement par le recit des Païsans d'alentour, l'Ingenieur fera provision d'une grande quantité de Sacs-à-terre, de Fascines, & de Gabions, pour s'en servir à s'épauler contre les Défences de la Place, & couvrir ses Tranchées, comme il va être enseigné.

De

De l'Ouverture & de la Conduite des Tranchées.

LA difference qu'il y a entre l'Ouverture & la Conduite des Tranchées, eſt que ſous le mot d'*Ouverture* on exprime le commencement du travail de la Tranchée, qui a proprement la queuë toûjours tournée du côté des Aſſiegeans; & que par celui de *Conduite* on explique le progrés ou l'avancement de la Tranchée, dont le bout, qui eſt toûjours du côté de la Place qu'on aſſiege, s'appelle *Tête de la Tranchée.*

Le lieu de l'Ouverture de la Tranchée doit être marqué par le Maréchal de Camp, ou par le General. Le vrai lieu pour commencer l'Ouverture de la Tranchée doit être hors la portée du Mouſquet des plus proches Dehors de la Place, & même au delà de la portée du Canon, quand on juge qu'il peut incommoder les travailleurs.

Lorſqu'aux environs de la Place il y a quelque Maiſon à l'abri des Mouſquetades, & de l'Artillerie des Aſſiegez, & que pour y aller, il n'y a que fort peu de terrain qui ſoit enfilé de la Place, alors on s'en ſervira pour faire l'ouverture de la Tranchée, y envoyant les Pionniers à couvert de quelques Mantelets, ſuivis de ceux qui ont ordre de les ſoûtenir, qui doivent être plûtôt de Cavalerie que d'Infanterie, les premiers ayant l'avantage de courir & de découvrir la Campagne, ce que l'Infanterie ne peut pas faire ſi aiſément.

On remarquera qu'en ouvrant & en pouſſant la Tranchée, les premiers Pionniers ſont à genoux, & qu'ils ne travaillent guere que la nuit, où ils font ſix fois plus de beſogne en trois heures, qu'ils n'en feroient de jour en dix heures. Ils ne font d'abord qu'un petit Foſſé, que ceux qui les ſuivent, élargiſſent, & creuſent peu à peu, juſqu'à ce qu'il ſoit large environ de deux toiſes, & profond de quatre à cinq pieds, principalement quand on approche de la Place, afin qu'avec la terre qu'on en tire, & qu'on jette au devant de ceux qui ſont dans la Tranchée, ſoient à couvert des défences de la Ville.

On remarquera de plus, que le moins de détours que l'on peut faire à une Tranchée, eſt toûjours le meilleur, pourvû qu'elle ne ſoit point enfilée ou vûë de la Place.

De



De la Défence des Tranchées, & de leurs Places-d'Armes.

IL n'y a rien qui aſſûre plus les Travailleurs d'une Tranchée, que de ſe voir ſoûtenus des gens de leur parti; & comme il ne ſe fait guere d'aproche, que les Aſsiegez ne faſſent des Sorties pour inſulter les Pionniers, pour combler leurs Travaux, & pour donner la chaſſe à ceux qui les ſoûtiennent, c'eſt ce qui doit obliger les Attaquans de faire des Places-d'Armes & des Redoutes de diſtance en diſtance.

Les Poſtes les plus commodes, pour ſervir de Places-d'Armes à la Cavalerie & à l'Infanterie, ſont ceux qui ſe peuvent facilement ſecourir les uns les autres, qui ſont à l'abri des Défences de la Ville; comme ſont les chemins creux, & principalement l'endroit où ces chemins ſe croiſent; car leur profondeur ſert comme de Parapet à l'Infanterie. Faute de profondeur naturelle, on couvre ces Places-d'Armes avec des Gabions; des Sacs-à-terre, ou avec des Arbres, en un mot avec tout ce qui peut empêcher ceux de la Place de decouvrir dedans. On fait quelquefois un Foſſé tout autour, & alors la Place d'Armes eſt fortifiée comme une Redoute ou un autre Fort.

Lorſqu'on travaille aux Approches, & qu'on trouve de ces chemins creux, on s'en doit ſervir pour faire la Tranchée, y élevant d'abord quelque Redoute, pour nettoyer tout le long, en cas que les Aſsiegez s'en vouluſſent ſervir comme de Contr'approches. Quand pour éviter l'Enfilade on ſera obligé de détourner le Boyau, on élevera ſur l'Aîle droite & ſur l'Aîle gauche de la Tranchée des Epaulemens, ou une maniere de Tranchées marquées A. & aux extrémitez quelques Redoutes, qui auront environ quatre ou cinq toiſes de face. Dans ces Redoutes & Epaulemens on logera la plûpart des Soldats commandez pour la garde de la Tranchée, envoyant toûjours quelque parti de Cavalerie, & même d'Infanterie, à la tête des Travilleurs pour leur donner courage, & pour appuyer leur travail.

De



De la Construction des Batteries.

COMME les Batteries, ne se font que pour démonter les Piéces des Assiegez, pour appuyer les Pionniers des Assiegeans, & rompre les Défenses de la Place, on en construit de differentes sortes : De Hautes A. de Simples B. & d'Enterrées C.

Les Batteries Enterrées C. sont les plus usitées, comme j'ay déja dit, pour faciliter les Approches, & pour ruiner les Parapets, & les Défences des Places. Celles qu'on appelle Simples B. sont pour le même usage ; car les Hautes A. ne servent d'ordinaire, que pour foudroyer ou battre de revers dans les Dehors & dans les Bastions.

Pour faire la Batterie Simple, qui est la plus usitée dans le commencement d'un Siege, on doit remarquer de jour le lieu où on la veut construire, qui doit être éloigné de la Place au plus de 160. toises ; car si la distance en est plus grande, les Boulets de ses Canons ne feroient que blanchir les Parapets, ou s'enterrer dans les Terrasses, sans faire aucun effet.

Quand on fera la Tranchée la premiere, on tâchera de mettre la Batterie entre la Tranchée & une Redoute, n'y apportant les Gabions, qu'aprés que la retraite sera battuë, & sans bruit : faisant même feinte de faire paroître d'un autre côté quelque Affust ou Roüage, pour donner mire aux Assiegez, & par ce moyen divertir leurs Canons de dessus les Travailleurs.

L'on ne peut dire au juste la grandeur d'une Batterie : mais pour chaque Piéce on donne 22. pieds & demi de Terrain, les deux pieds & demi servant pour l'embrazure qui doit être plus large par le dehors que par le dedans de la Batterie, & cela pour la commodité de tourner la bouche du Canon.

La Batterie enterrée se fait sur les mêmes mesures, le niveau de la Campagne lui servant de Parapet. A l'une & à l'autre Batterie on fait des Magasins au dedans, & on enferme le tout d'un Fossé bien palissadé.


B
A
C

Des Boyaux.

LORS QU'ON fait deux Attaques en même temps sur une même Tenaille de Place, ou contre deux Bastions qui sont fort proches, soit à dessein d'en divertir les forces, ou pour attaquer effectivement ces differens Bastions, on a coûtume de tirer des Boyaux A. & B. d'une Tranchée à l'autre, afin de secourir plus facilement celle qui seroit la premiere attaquée par les Assiegez.

Les Boyaux se font comme le Tranchées, la terre qu'on en tire se jette du côté du Camp, afin d'avoir un Parapet, & un moyen de se tenir derriere à couvert, pour soûtenir les Sorties, & pour appuyer les Travailleurs.

Pour mieux fortifier ces Boyaux, on y fait de distance en distance des Demi-redoutes ou des Epaulemens.

Quand la Garnison de la Place est forte & entreprenante, on fait des Fougades à l'entour des Redoutes, & même dedans, afin de faire sauter ceux qui viendroient pour s'en rendre maîtres: on appuye aussi ces Boyaux de quelques Batteries, qui doivent être fortifiées d'un Fossé large environ de deux toises, & d'une de profondeur, afin d'ôter aux Assiegez le moyen d'en enclouër le Canon.

Les Boyaux, qui vont d'une Tranchées à l'autre doivent être conduits, en gagnant le terrain du côté de la Place: mais lorsqu'on est si prés des Contrescarpes qu'ils en sont enfilez, alors on les fait paralleles aux Courtines de la Place, les fortifiant toûjours de quantité de Redoutes, desquelles les plus grandes servent à faire de Batteries.

Ces Batteries, qui se font si proche des Contrescarpes, sont tres-bonnes pour favoriser la Sape, & le logement des Contrescarpes. Elles ont aussi l'avantage d'être hors la mire du Canon de la Place, qui pour être trop élevé n'y peut plonger qu'avec grande difficulté.

Le Boyau le plus prés de la Place, & qui lui est comme parallele, sert d'ordinaire de Ligne de Contrevallation, étant fortifié de Redoute & de Demi-redoute.

De


B
A

De l'Attaque des Dehors.

IL y a fort peu de Places, de celles qu'on attaque par les formes, qui n'ayent leur Contrefcarpe défenduë de quelques Dehors, qui eft un moyen (felon le fentiment de quelques Ingenieurs) d'empêcher les Affiegeans de pouffer aifément leurs Approches jufqu'au pieds des Glacis de la Ville; c'eft pourquoi s'il y a des Dehors à la Place qu'on affiege, il faut s'en rendre maître d'Emblée, ou à la faveur de quelques Mines.

Pour s'en rendre maître d'emblée, fi l'on a la commodité, on logera quelque Piéce de Canon fur quelque Cavalier élevé à la hâte, pour foudroyer dans l'Ouvrage, & pour y commander de revers. Enfuite ceux qui feront commandez pour l'action, étant armez de Cuiraffes & d'Armes courtes, accompagnez de quantité de Grenadiers & de porteurs d'Echelles, fe glifferont dans le Foffé, & efcaladeront les Dehors, y entrant l'épée à la main, faifant main baffe, & pouffant ceux qui les voudroient défendre opiniâtrément.

Mais fi les Dehors font bien élevez, & que ceux qui font à leurs défenfes foient gens entendus, ils empêcheront par leur grand feu les Pionniers de travailler, & de conduire leurs Tranchées jufqu'auprés de leurs Foffez; c'eft pourquoi fans chercher les détours des Boyaux, on creufera la Tranchée en ligne droite, les Travailleurs fe couvrant de Mantelets & de Blindes, ainfi qu'il a été expliqué dans la page 221. A la faveur de ces Blindes on conduira la Tranchée en ligne droite, faifant à côté de la même Tranchée de petits Parapets paralleles à la tête de l'Ouvrage attaqué. Derriere ces Parapets on logera les Soldats, qui appuyeront les Travailleurs. Avec ces fortes de Tranchées, ayant gagné le Foffé du Dehors & pouffé une Mine fous quelque Angle de l'Ouvrage, dés que la Bréche y fera faite, on ira à l'Affaut, & on s'en rendra maître pour s'y retrancher, comme il fera dit dans la page fuivante.

De



De la Prise des Dehors.

TOUS ceux qui enlevent des Dehors, n'en demeurent pas toûjours les maîtres ; car bien souvent les Assiegez, aprés avoir défendu avec opiniâtreté la Tête de leurs Ouvrages, font feinte de ceder tout d'un coup l'effort de ceux qui les attaquent, mais ces sortes de feintes ne se font le plus souvent que pour engager l'Assiegeant à se venir loger & retrancher sur leurs Fourneaux.

C'est pourquoi ceux qui auront forcé quelque Dehors ne s'engageront pas toûjours à suivre les fuyards, s'ils ne remarquent en eux une grande consternation : mais seulement ils tâcheront à s'y loger, rangeant leurs Gabions, leurs Fascines ou leurs Mantelets en Angle saillant: ou bien à force de Grenades, des Bosses, & de Balles-à-feu, on obligera les Assiegez d'abandonner tout-à-fait leurs Dehors : Durant ce temps quelques Mousquetaires se gli'leront sur le Rempart de l'Ouvrage, ou ils feront des Barricades, & des Logemens, à mesure qu'ils gagneront le terrain: car ces lieux-là sont les moins sujets aux Fourneaux, à cause de l'élevation du terrain.

Si l'on avoit quelque indice, que les Assiegez eussent miné l'Ouvrage, il faudroit tâcher dans le même temps qu'on fait le premier logement, d'y creuser quelques Contremines, afin de donner vent à la Mine : mais si par malheur pour ceux qui se seroient logez les premiers dans l'Ouvrage, les Assiegez l'avoient miné, & que la Mine fît son effet, il faudroit pour lors attaquer le Poste, l'Epée & le Pistolet à la main, pour tâcher de s'en rendre maître une seconde fois, & craindre encore l'effet de quelque second Fourneau. C'est pourquoi quand on gagnera quelque Dehors, il faut d'abord les contreminer, faisant dans leur milieu un Puits ou deux, les plus profonds, & les plus larges qu'il sera possible, selon le temps que l'on aura.

La

La maniere de soûtenir les Sorties.

Les Assiegez foibles en Habitans & en Soldats, font rarement des Sorties, les hommes leur étant trop chers pour les exposer aux hazards des Entreprises : Mais tout au contraire, les Places qui ont leur Garnison forte, soit en Bourgeois ou en Soldats, font presque toute les nuits des Sorties, non seulement à dessein d'enlever des Quartiers, d'encloüer le Canon des Batteries de l'Assiegeant, mais même afin d'empêcher le progrés des Tranchées.

C'est pourquoi pour continuër les Tranchées jusqu'au pied des Dehors ou des Glacis de la Place, & pour soûtenir les Sorties de ceux de la Ville, on fera en sorte que les Tranchées soient bien flanqeés par leurs détours, en sorte qu'une flanque l'autre, & qu'elles soient fortifiées de Redoutes, capables de tenir une partie des Soldats, qui sont destinez à défendre les Travailleurs. L'autre partie des Soldats sera envoyée à la tête de la Tranchée, se couchant sur le ventre, durant que les Pionniers remuëront la terre.

Ceux qui sont commandez pour la défence de la Tranchée, & par consequent pour soûtenir les Sorties, doivent avoir le Pot de fer en tête, avec des Corselets à l'épreuve du Mousquet, ou bien à cause de leur trop grande pesanteur, ils se serviront de Mantelets, pour faire quelque Logement ou Corps-de-garde proche la tête de la Tranchée; mais enfin s'ils sont obligez de lâcher le pied & de plier, ils se retireront dans les plus prochaines Redoutes, jusqu'à ce qu'ils soient secourus de leurs Camarades, pour repousser la Sortie des Assiegez.

On remarquera qu'aprés avoir repoussé ceux de la Place, il ne faut point s'engager à les suivre, de peur des Embuscades, principalement si c'est la nuit : on doublera seulemens la Garde de la Tranchée, afin de soûtenir l'Ennemi, avec plus d'opiniâtreté, s'il revenoit à la charge.

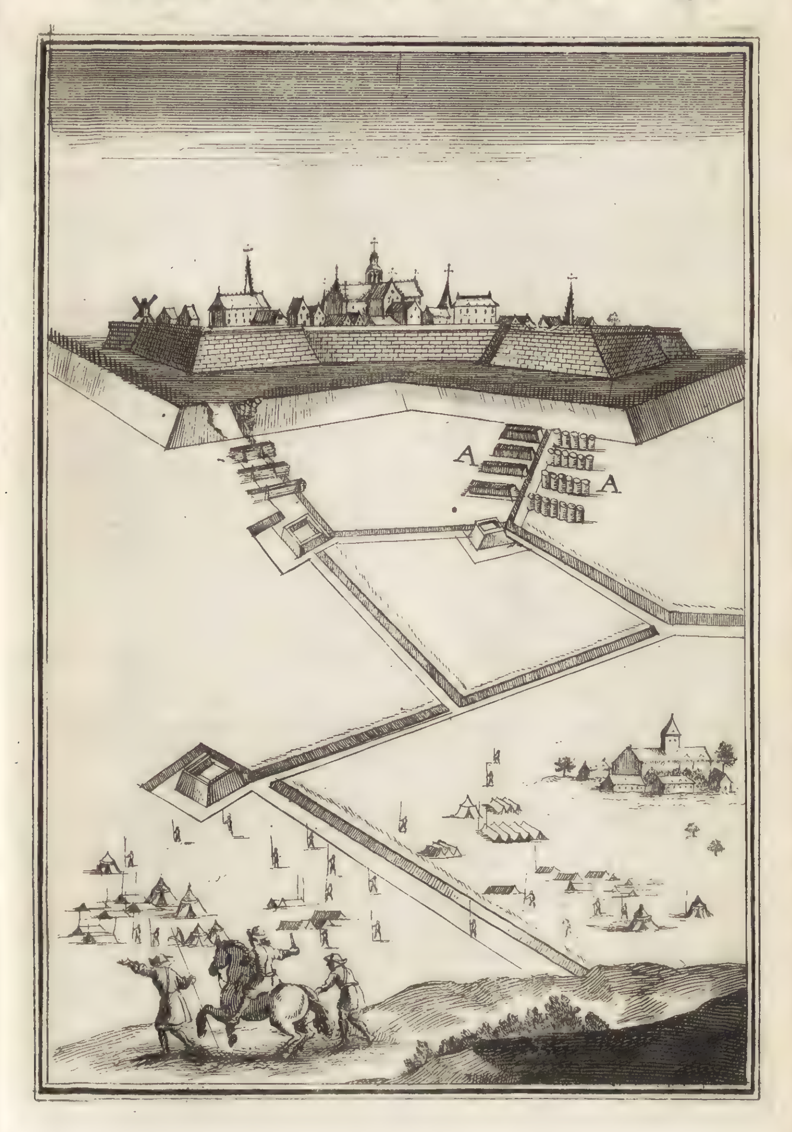
De la Sappe du Glacis.

LORSQU'ON a essuyé tous les obstacles que les Assiegez pouvoient opposer au travail des Tranchées, & que malgré leurs frequentes Sorties, on les a enfin conduites jusqu'au pied du Glacis, on est pour lors obligé, pour venir au passage du Fossé, de passer ou par dessous les Glacis, ou par dessus.

Quand on passe par dessous le Glacis, on appelle cela *faire la Sappe*, & cette sorte de Sappe est differente de celle des Anciens, qui en faisoient pour rompre les Murailles des Assiegez avec des Beliers.

Mais la Sappe d'aujourd'hui se fait d'une autre maniere : Quand on sera arrivé à quelque pas du Glacis, on poussera la Tranchée en ligne droite, les Travailleurs se couvrans alors de Blindes, de Sacs-à-terre, ou encore mieux de Mantelets montez sur des Rouës, & de cette façon ayant gagné le pied du Glacis, ils feront, à droit & à gauche de la Tranchée, des Epaulemens ou des Traverses marquées A. avec leurs Parapets, pour y loger à couvert un bon nombre de Soldats, & si l'on a du loisir, on élevera un Cavalier ou plusieurs, sur lesquels on logera quelque Piéce d'Artillerie, pour démonter celles de la Place, ou pour ruiner les défences de la Ville.

Pour en revenir à la Sappe, qui se fait à quelque cinq ou six toises de l'Angle saillant du Glacis, les Pionniers étant venus par la Tranchée jusqu'au pied de cette Esplanade, commenceront à creuser la Tranchée toûjours en descendant par dessous le Glacis, & aprés avoir avancé quelques toises de travail, ils y feront un Fourneau pour faire sauter la terre qui seroit au dessus d'eux, faisant jouër les Fourneaux aussi-tôt qu'ils seront chargez, de peur que ceux de la Place ne les éventent par des Contremines: En faisant ces Fourneaux, il faut que les Pionniers ayent le soin d'en pousser jusque sous la Tête du Glacis, afin de la faire sauter avec ses Palissades, ce qui ayant reüssi, on y fera un Logement en la maniere suivante.


A
A

Des Logemens qu'on fait ſur les Glacis & ſur les Chemins-couverts.

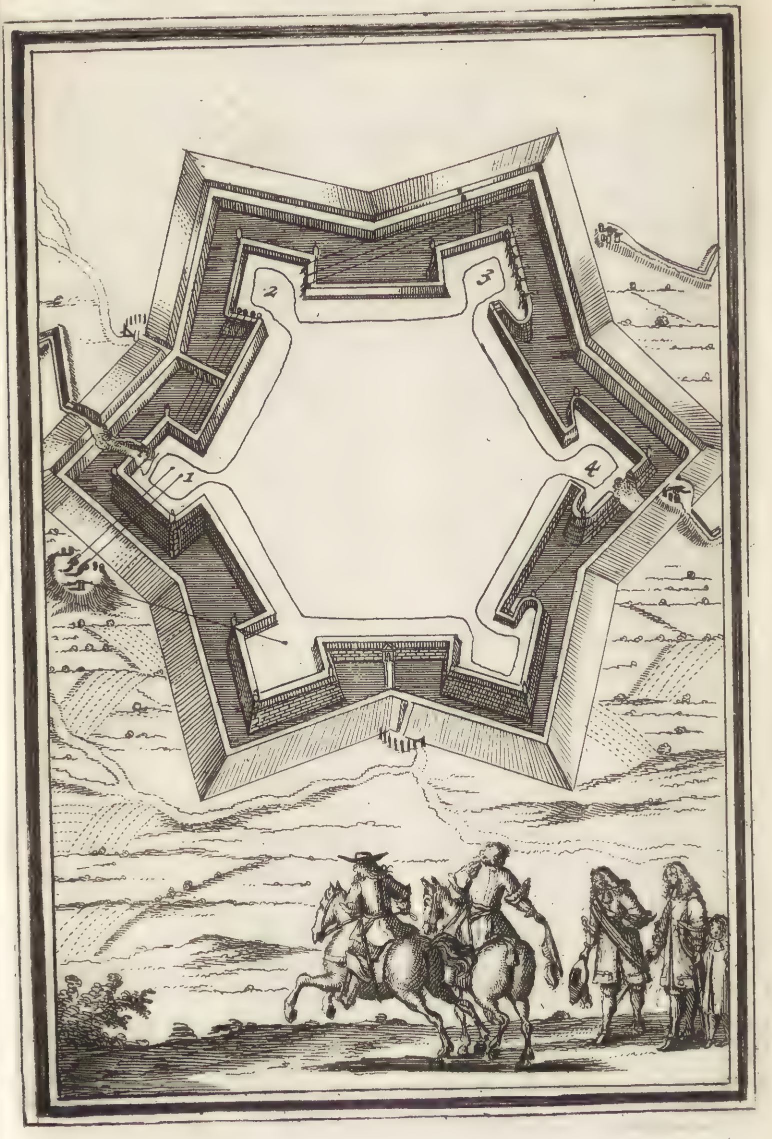
LES Logemens qu'on fait en conduiſant les Tranchées ſont fort peu diſſemblables de ceux qu'on fait ſur les Contreſcarpes, & ne different les uns des autres, qu'en ce que ces derniers ſont les plus dangereux à faire, le terrain ne s'y rencontrant pas ſi commode, & le feu de la Place y étant plus grand à eſſuyer.

Lorſqu'on eſt arrivé au pied du Glacis, ſi l'on juge que la Sappe ſoit une voye trop longue pour ſe rendre maître du Chemin-couvert, on l'attaquera d'emblée ou de vive force; & quoique dans cette ſorte d'action il y periſſe beaucoup d'Officiers & de Soldats, & que ce ſoient d'ordinaire les plus braves; neanmoins c'eſt quelquefois le parti le plus raiſonnable à prendre pour s'y loger. Etant donc reſolu d'emporter d'emblée le Chemin-couvert, & d'y faire des Logemens, on fera auparavant proviſion dans les Tranchées, & dans la Redoutes voiſines, de quantité de Pierres, de Faſcines & de Sacs-à terre.

Comme cette Entrepriſe demande de la vigueur, & qu'il y faut aller avec chaleur, l'Officier, & ceux qui l'accompagneront, ſeront armez d'armes courtes, comme d'Epées, de Piſtolets, de Mouſquetons, de Grenades, de Boſſes, de Gauderons, & de Pots-à-feu.

Le Signal étant fait, l'Officier & ſes Gens donneront avec reſolution, les Charpentiers couperont les Paliſſades, & les Grenadiers ſe jettans ſur les Chemins-couverts, ſecondez des Mouſquetaires, feront lâcher le pied à l'Ennemi qui les défend. Durant cette action les Pionniers feront un Logement ſur le milieu du Glacis, en ſe couvrant contre les défenſes de la Place.

Les Ennemis ayant été contraints d'abandonner le Chemin-couvert, les Pionniers avec leurs Mantelets, leurs Ballots de laine, & leurs Sacs-à-terre, y feront auſſi-tôt un Logement, s'épaulans le plus avantageuſement qu'ils pourront du côté du Baſtion oppoſé, eſt le côté le plus à craindre.


2
3
1
4
5

Maniere de passer les Fossez secs, & d'attacher le Mineur aux Faces des Bastions.

CEUX qui ne sont point de scrupule de sacrifier leurs Soldats, pourvû qu'ils attachent le Mineur aux Bastions, s'y prennent de cette façon : Aussi-tôt qu'ils sont logez sur les Contrescarpes, ils font porter à la moitié des Soldats qui sont commandez pour l'Entreprise, des Mantelets, couverts de lames de fer-blanc, & ils descendent avec chaleur dans le Fossé, se serrant le plus prés qu'ils peuvent contre la Face du Bastion, où ils rangent plusieurs Mantelets les uns auprés des autres, pour s'épauler du Flanc, & pour se couvrir des Feux d'artifice de la Place, pendant que le Mineur fait son trou, & que les Mousquetaires des Chemins-couverts & les Batteries tirent incessamment contre les défences de la Place.

Mais ceux qui agissent avec plus de circonspection, s'étant logez sur le Chemin-couvert, mettent une Piéce ou deux de Canon en Batterie, afin de faire une petite Bréche dans la Muraille, à dix ou douze toises de l'Angle flanqué du Bastion, afin que le Mineur n'ait point tant de feu à essuyer.

Cette précaution étant prise, on remarquera si la Contrescarpe est seulement de terre, ou si elle est révétuë ; si le talud est bien adouci, ou fort escarpé : car étant fort escarpé ou revétu, il faudra le rompre de loin afin de faire la descente du Fossé plus aisée, jettant toûjours la terre du côté du Flanc des Ennemis, & du Bastion que l'on attaque.

Puis on fera dans le Fossé une Traverse large d'une toise, & la terre qui en sortira, sera jettée du côté du Flanc opposé qui la découvre. La profondeur de la Traverse sera de quatre pieds, afin que la terre qu'on jettera à côté, puisse couvrir un homme.

Pour éviter les Feux d'artifice des Assiegez, on couvrira la Traverse de planches couvertes de lames de fer-blanc, ou bien on y mettra de Gazons, & tout ce que l'on jugera capable de resister au Feux d'artifice.

Ma-

Maniere de franchir les Fossez pleins d'eau, & d'attacher le Mineur aux Faces des Bastions.

L'Eau des Fossez est dormante ou vive : Ceux qui sont remplis d'eau dormante, se seigneront en creusant, comme j'ay déja dit, quelque Canal ou Puits plus bas que le niveau du Fossé, afin d'en tirer l'eau, & ensuite franchir le Fossé avec une Traverse, ou avec des Clayes, si le fond du Fossé est rempli de vaze ou de bouë.

Mais si l'on ne peut en aucune maniere détourner l'eau, ni dessécher ces Fossez, on se resoudra à les combler vis-à-vis du lieu où l'on veut attacher le Mineur ; & pour cét effet on fera battre pour la Fascine, & l'on commandera quelque Capitaine, accompagné de cent ou de deux cent Soldats, armez seulement de Serpes, pour aller dans les jardins, les bois, & autres lieux remplis d'arbres, pour faire ces Fascines, & les apporter en même temps, jusqu'à la Queuë de la Tranchée, sans en exempter les Officiers.

Ayant donc fait une grande provision de Pierres, de Troncs d'arbres, de Fascines, de Sacs-à-terre, & de Barriques pleines de terre, on jettera tout cela dans le Fossé, en gagnant le Bastion, durant que les Batteries des Contrescarpes feront grand feu contre les Assiegez.

Et comme les Assiegez, pour empêcher l'avancement de la Traverse, ne peuveut que la brûler avec du feu d'artifice, ou venir en batteau pour en interrompre le travail, on les arrétera en chargeant de Cartouches quelques Piéces de celles qui seront sur les Contrescarpes, afin de les abymer, eux & leur batteaux; & lorsque la Traverse commencera à paroître hors de l'eau, on jettera dessus tout ce qui sera le moins susceptible de feu, afin que le Mineur s'aille attacher au Pan du Bastion, & l'on remarquera qu'il lui aura fallu faciliter son entrée, ainsi que je l'ay dit dans la page précedente.

Des

Des Instrumens & des Précautions qu'on doit prendre avant que de travailler aux Mines.

TOUTES les Mines ſe font, ou dans de la terre naturelle, qui eſt celle qui n'a jamais été remuée, ou dans des terres nouvellement rapportées, ou dans des Murailles.

Les terres naturelles ſont la bonne terre, le Banc de bois, le gros Cailloüages, & les lits de Sable.

Pour pouſſer des Mines dans la bonne terre, dans le Banc de bois, & dans la terre bien raſſiſe, on y travaillera comme il ſera dit dans la page ſuivante; mais ſi la terre eſt ſablonneuſe, humide, ou nouvellement remuée, on fera proviſion de quantité de grands Caiſſons, faits de planches de bois dur & bien gouderonnées, capables de tenir ſix ou ſept quintaux de Poudre, même juſqu'à un millier, pour s'en ſervir comme il ſera dit cy-aprés.

On fera auſſi proviſion de quelques planches de bois, & d'un bon nombre des Sacs de toile bien gouderonnée, avec quelques Sauſſiſſes auſſi gouderonnées, qui étant pleines de Poudre, ſerviront à donner le feu aux Mines.

Les Sacs-à-poudre les plus uſitez tiennent cinquante livres de Poudre, ou un Demi-quintal.

La Sauſſiſſe A. n'a point de longueur déterminée: mais elle eſt d'une groſſeur & ouverture raiſonnable, lorſqu'un œuf de poule peut entre dedans.

Les inſtrumens C. ſont de grands & petits Ciſeaux, qui ſervent aux Mineurs pour rompre les Moëlons & autres Pierres.

La Griffe D. ſert pour ôter les Pierres de liaiſon.

La Maſſe E. ſert pour faire entrer les Ciſeaux dans le joint des Pierres.

Le Hoyau G. ſert à piocher la Chambre & les Fourneaux de la Mine.

La Houë H. ſert à charger les terres, & à les mettre dans les Corbeilles I. pour les tranſporter hors de la Mine.

De


A
G
D
C
E

De la Conduite des Mines.

IL eſt fort difficile de parler au juſte de la conduite & de l'effet d'une Mine, à cauſe d'une infinité d'accidens qui s'y rencontrent, non ſeulement de ceux qui procedent du côté de la Poudre; mais auſſi de ceux qui viennent des Terres, des Sables & des Roches, qui les rendent plus ou moins grandes, que les terres ſont plus ou moins liées.

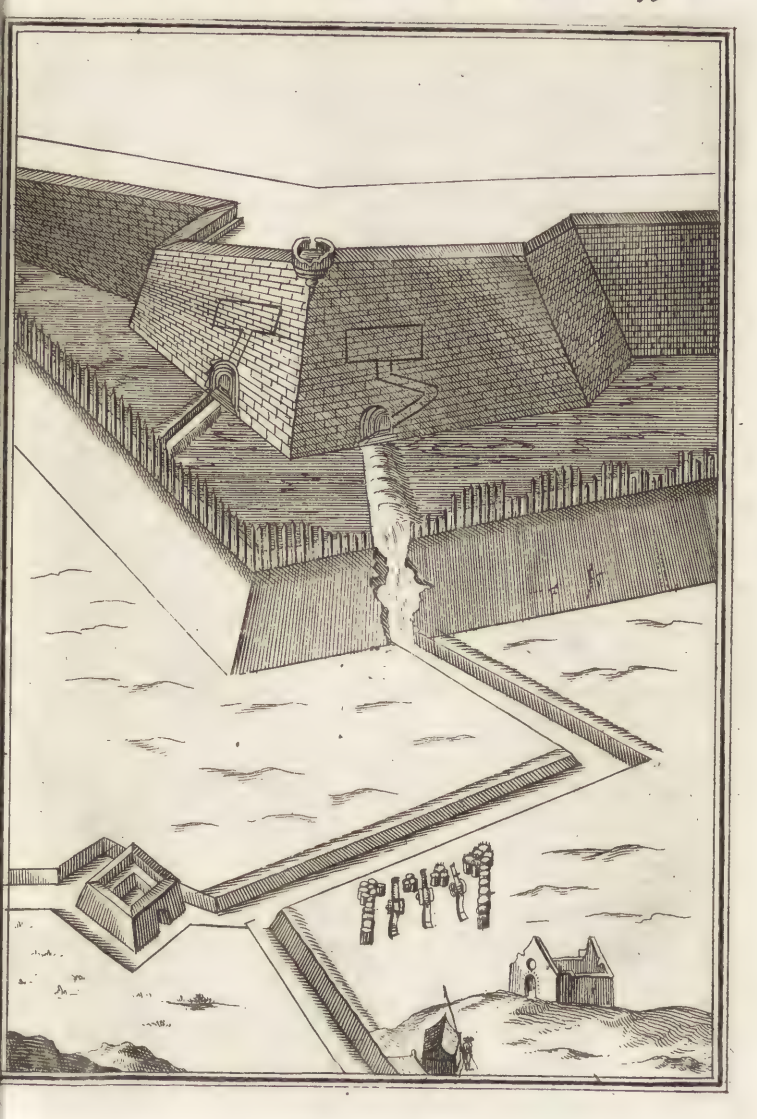
Ceux qui auront la conduite d'une Mine, doivent ſur toutes choſes, avant que d'y travailler, conſiderer bien le lieu & le terrain qu'ils ont à miner, s'informans des Païſans ou des Priſonniers de la Place, ſi les Baſtions à miner ſont vuides ou pleins de terre, s'ils ſont d'une terre vieille ou nouvellement apportée, ſi c'eſt du ſable ou de la terre forte, & même s'il y a de l'eau, & ſur toutes choſes ſi les Baſtions ne ſont point contreminez.

Cela étant connu, le premier Mineur, qui ſe logera dans le Pan du Baſtion, ſe tiendra à genoux, & travaillera le plus vîte qu'il luy ſera poſſible, en faiſant le Canal de la Mine en ligne droite, d'une largeur à paſſer un homme à genoux. Dans ce commencement ſi le Baſtion eſt revétu, il ſe ſervira de Ciſeaux & de Griffes de fer, afin de ſeparer & tirer les pierres de leurs joints, qu'un ſecond Mineur dégagera du Corps du Baſtion, pour s'en ſervir à boucher la Mine, quand elle ſera chargée.

Lorſque le Baſtion ſera ſeulement de terre, on ſe ſervira de la Pioche; mais à l'une & à l'autre Mine on fera le Canal en ſerpentant de ſix pieds en ſix pieds, juſqu'à ce qu'on ſoit arrivé au lieu où l'on veut faire la Chambre des Poudres. Quoique cette maniere de conduire la Mine ſoit plus difficile, que celle qui ſe conduit toute en ligne droite, neanmoins c'eſt la meilleure, pour peu d'intelligence que puiſſent avoir ceux qui l'entreprennent.

Les Mineurs, pour travailler plus commodement dans les Terres, couvrent leurs Teſtes & leurs Epaules d'une maniere de Capuchon de toille, comme on le peut remarquer aux Figures A, B, C, de la page 261.

D'un



Des Chambres, des Fourneaux & de la Charge des Mines.

LA Chambre de Poudres est toûjours en Fourneaux, en Bonnets-à-Prêtre ou en Cube.

Celles qu'on fait en Fourneaux servent pour miner dans les Roches & lieux fort étendus, où une seule Mine ne suffiroit pas pour faire l'effet qu'on desire. Mais si la Roche étoit trop dure, & qu'on n'y pût faire une Chambre assez grande, pour y loger toutes les Poudres dont on auroit besoin, alors on se servira des Veines de terre qui s'y rencontrent, pour en faire des Fourneaux, qu'on ciselera & élargira pour les rendre plus grands, si la Roche & le temps le peuvent permettre. On les fera capables d'y mettre soixante, quatre-vingt, & cent livres de Poudre, avec cette remarque, que si l'on met moins de soixante livres de poudre dans un Fourneau, il faudra faire plus d'un Fourneau, & leur faire pourtant prendre feu à tous en même temps.

La Mine à Bonnet-à-Prêtre est celle qui est faite d'un seul Fourneau, dont le ciel est taillé ou travaillé en quatre ou cinq pointes, comme de petites Cheminées, qui courent de differens côtez : ces Cheminées servent à donner passage au feu, afin qu'il fasse son effet de plusieurs côtez en un même temps. J'en fis deux à Fereire de cette façon, dont l'une réüssit, & l'autre prit vent.

Mais la plus sure de toutes les Mines est celle, dont la Chambre est simplement quarrée, ou en Cube : la poudre qu'on y mettra, sera dans des Sacs ou dans des Barils ; mais en telle sorte, que la Saucisse ou la traînée mette le feu à tous les Barils ou à tous les Sacs en un même temps.

Pour faire une Mine dans un Bastion Royal, on la chargera jusqu'à un millier, & cinquante Quintaux de poudre, mais la veritable quantité dépend de l'estimation du Mineur, qui en mettra plus ou moins, selon qu'il jugera le lieu être plus ou moins difficile à être ébranlé.

Des



Des Bréches, & de la maniere de les reconoître.

LA Bréche étant faite aux Baſtions, ſoit par la Mine, à ceux qui ſont ſans Chemiſes, ou par des Batteries croiſées, à ceux qui ſont revétus de pierre, le General envoyera quelque Officier la reconnoître. Celui qu'il commandera doit être une perſonne intelligente, comme ſont les Majors & les Ingenieurs. Ils ſeront armez à l'épreuve du Mouſquet, depuis les pieds juſqu'à la tête, accompagnez de quelques Mouſquetaires: il doit ſur toutes choſes remarquer ſi la montée de la Bréche eſt rude, & ſi elle ſe peut rendre plus aiſée; ſi elle eſt commandée de revers ou non; ſi la Montée eſt épaulée contre le Flanc oppoſé ou non: car toutes ces circonſtances étant continuës, on y remediera en la rendant plus douce & plus facile, rompant à coups de Canon ce qui empêcheroit la facilité d'y monter. Pendant qu'on reconnoît la Bréche, on doit empêcher les Aſſiegez de ſe retrancher ſur ſa Tête, & pour ce faire on tirera inceſſamment le Canon des Batteries, qu'on aura élevé proche des Glacis, ou ſur les Contreſcarpes.

Si la Mine n'avoit pas fait tout l'effet qu'on en eſperoit, on commandera de nouveau des Mineurs, pour en faire une ſeconde, avec la plus grande diligence qu'il ſera poſſible. J'avertirai en paſſant que quoique les Mineurs tirent ſolde par mois du Prince qu'ils ſervent, il eſt toûjours bon de leur donner dans l'occaſion des gratifications particulieres, afin de les obliger à travailler avec plus de diligence: Même afin qu'ils pouſſent leur Mine bien avant dans la ſolidité du Rempart, qui eſt une choſe où les Mineurs manquent preſque tous, principalement quand les Baſtions ſont maſſifs; je voudrois les payer à la Tâche, afin qu'ils en fiſſent davantage, car l'avidité du gain fait trouver la peine douce, & le peril moins grand.

Pre-

Preparation pour un Assaut general.

LA Bréche étant trouvée ou renduë facile à coups de Canon, le General tiendra Conseil de Guerre, pour deliberer de l'ordre qu'on doit tenir pour aller à l'Assaut. Comme c'est un Poste d'honneur, il se trouve toûjours quantité de gens qui pretendent avoir droit de marcher les premiers; mais cét avantage appartient préferablement à ceux qui sont ce jour-là de garde à la Tranchée.

Dans ce Conseil on resoudra, si c'est assez que de se loger sur la montée de la Bréche, en y faisant quelques logemens, ou si l'on ira d'emblée se poster sur la Tête. On y doit parler de toutes difficultez qui se pourront presenter, afin d'y pourvoir de bonne heure.

Les obstacles les plus grands que les Assiegez puissent opposer, pour empêcher que l'on ne monte facilement à l'Assaut, c'est de creuser & de preparer à la hâte des Fourneaux dessous la montée de la Bréche, mais l'Assiegeant les doit éventer. Que si la montée de la Bréche est fort rude, on l'adoucira, comme j'ay déja dit, à coups de Canon. Si les Assiegez l'ont remplie de petites Chausse-trappes, on les rendra inutiles, aussi-bien que les Herses, en détournant les unes avec des Rateaux, ou en jettant dessus des petits Sacs-à terre, & renversant ou élevant les Herses. Il faut avoir le même soin, si l'on trouve la montée embarassée par des Chevaux de Frise jettez de travers, mais la plus grande difficulté est, quand la Bréche est vûë de revers par l'Artillerie d'une Cazemate, principalement quand la Bréche n'est guere épaulée, & qu'elle est presque en ligne droite: car alors les Canons de la Cazemate, sur tout s'ils sont chargez à Cartouche, y feront de grands fracas. Pour y remedier, on pointera quelque piece de Canon dans le Fossé pour ruïner l'Artillerie de la Cazemate, & l'on fera provision de Grenades, de Mantelets, de Fascines, de Barriques, de Sacs-à-terre, de Gabions & de quantité de Pics, de Pelles, & de tous autres Instrumens propres à remuër les terres, & à faire des logemens au pied, ou sur la Teste de la Bréche.

D'un Assaut general.

QUAND l'Assaut aura été resolu, & que les Assiegeans auront fait sur les Contrescarpes les preparatifs que nous venons de dire, le General fera battre la chamade pour sçavoir la derniere resolution des Assiegez, & se mettre en posture de châtier leur opiniâtreté.

Le temps le plus favorable pour monter à l'Assaut est de jour, où chacun tâche par une louable émulation à payer de sa personne, & où les Poltrons sont même obligez de faire figure, ne se pouvans cacher, comme ils feroient de nuit; joint que l'Artillerie des Assiegeans tire de jour avec bien plus de justesse contre les défences de la Place, & sur la tête des Bréches, qu'elles ne feroient la nuit, où ceux qui seroient commandez pour monter à l'Assaut, courroient grand risque d'essuyer les coups de leurs propres Camerades.

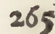
Le Signal de l'Assaut étant donné par le moyen d'une Bombe ou de quelque Balle lumineuse, chacun ira à l'Assaut, selon le rang & le commandement qu'il en aura. Comme il est bon de divertir les Assiegez, & de les troubler dans leurs défences, outre les deux Bréches, qui est le moindre nombre qu'on en doit faire, pour donner un Assaut general, on feindra de vouloir escalader ou surprendre quelqu'autre côté de la Place.

Les prémiers qui iront à l'Assaut, seront environ 40. commandez par quelque Lieutenant, ou Enseigne, & par deux Sergens. Ils seront armez à l'épreuve du Mousquet, ou pour le moins du Pistolet, la moitié porteront des Mousquetons, des Pistolets, des Hallebardes & autres Armes courtes, & les autres des Pics, des Pelles, des Mantelets, & des Fascines, pour faire des Logemens.

Ceux qui suivront ces premiers, seront en plus grand nombre, & seront eux-mêmes soûtenus d'une plus grande quantité, s'appliquans à se soûtenir les uns les autres, jusqu'à ce qu'ils ayent fait un Logement sur la Tête de la Bréche, si on en est convenu.

Il est à remarquer que dans toutes les Actions, où il faut agir avec chaleur, il est bon que les Officiers & les Voluntaires qui s'y rencontrent, ne soient habillez que simplement; car quand on les voit richement vêtus, pour peu qu'ils viennent à être blessez les Soldats les achevent pour les deshabiller, ou les emportent pour les faire penser, ce qui arreste la vigueur de l'action, & fait souvent manquer l'entreprise. Pour y remedier le General avant que de donner le signal de l'Assaut, défendra sur peine de la vie aux Soldats d'emporter aucune personne de quelque qualité qu'elle puisse être, morte ou blessée, avant que l'action soit finie.

Ma-



Maniere de se loger sur la Tête d'une Bréche, & de se rendre maistre du Bastion, & ensuite de la Place.

L'ASSAILLANT s'étant rendu maître de la Bréche il se contentera de s'y loger, s'il juge que les Assiegez soient trop forts, pour laisser enlever d'emblée leurs premiers & leurs seconds Retranchemens, ou si l'ordre du General porte de ne point avancer plus avant que la Tête de la Bréche.

Il n'y a point de Poste plus dangereux, & où il y ait plus de feu à essuyer que dans les Logemens qu'on fait sur la Tête d'une Bréche, pour peu que ceux de la Place soient gens de cœur : neanmoins comme de ces Logemens dépend le plus souvent la perte ou la conservation de la Bréche, & la possession du Bastion, le General n'y doit rien épargner, les hommes, dans cette occasion, doivent se servir de Parapet, les uns aux autres.

En faisant les Logemens sur la Tête de la Bréche, on tâchera à s'enterrer dans le terre-plain du Bastion, ou si l'on n'a pas tout le temps necessaire, on mettra par dessus les Cadavres des Sacs-à-terre, des Fascines, & des Planches couvertes de lames de fer-blanc, afin d'empêcher que les Asiegez ne mettent le feu au Logement, dans le temps que les Assaillans travailleront à leurs Logemens, ils feront pousser des Fourneaux jusque sous les Retranchemens de la Place, afin d'éventer leurs Fourneaux, & faire sauter leurs Retirades, si on ne les attaque d'emblée.

Les Fourneaux ayant fait leur effet, les Asiegeans s'avanceront armez d'Armes courtes, de Rondaches, & de Mantelets, & fournis de quantité de Grenades, faisant abandonner les Retranchemens, ou Retirades, à ceux de la Place, & s'en rendront maîtres, poussant vigoureusement les Asiegez hors du Bastion, en les obligeant à se retirer dans les Barricades de leurs ruës, & dans leur Reduit, qui est le dernier Poste où les Asiegez peuvent faire leur capitulation.

DE

DE LA PRISE DES VILLES DE VIVE force ou d'emblée.

QUAND on a deſſein ſur une Place, puiſſante en Habitans, & qu'on ne craint point d'Armée ennemie, on ne s'amuſera point à faire des Lignes de Circonvallation, ny des Tranchées. Toutes ces precautions ne ſont bonnes, qu'aux Places, qui ont des Garniſons plus fortes que le nombre des Bourgeois, ou bien quand on craint que la Place ne ſoit bien-toſt ſecouruë d'hommes & de vivres, par ceux du party contraire.

Sçachant donc que la Place eſt bien fortifiée, capable de ſoûtenir un long Siege, que les Bourgeois y ſont en grand nombre, & le ſecours fort éloigné, on fera grand feu pour la reduire L'armée ſe logera pour cet effet dans les Villages, & lieux circonvoiſins de la Place, & on commandera ſeulement quelques Regiments, pour appuyer les Travailleurs qui iront élever à la haſte, à la portée du Canon de la Place, & meſme plus prés, des Redoutes, ou autres petits Forts, avec des Foſſés, larges de deux ou trois toiſes, & profonds de 7. ou 8. pieds, s'il eſt poſſible.

Dans ces Forts on logera quantité de Canon, & le plus grand nombre de Mortiers qu'il ſera poſſible, afin que faiſant agir l'Artillerie contre les Maiſons, ſans aucun relâche, & jettant ſans ceſſe des Bombes dans la Place, on renverſe, & mette le feu par tout.

Cette façon de faire la Guerre, eſt tres bonne pour ſe rendre maître des grandes Villes en peu de temps, ſuppoſant, comme nous avons dit, que ceux de la Ville n'ayent point d'Armée en Campagne pour les ſecourir, car il n'y a point d'Habitans, quelques zelez qu'ils ſoient pour leur Prince, qui ne ſe revoltent, & ne tuënt la Garniſon, pour ſe ſoûmettre à celuy qui les attaque, voyant leurs Maiſons, & leurs biens devorez par les flammes, leurs Femmes, & leurs Enfans, écraſez par la cheute, & le fracas des Bombes, & eux meſmes reduits à la mercy de tous ces funeſtes accidents.

MANIERE DE LEVER LE SIEGE, soit de nuit, soit en plein jour.

TOutes les Entreprises qu'on fait, ne reüssissent pas toûjours, & l'on se voit quelquefois obligé de lever le Siege, soit parce que les Maladies se mettent dans le Camp, ou que la saison s'avançant, les pluies continuelles, les neiges, les vents, & autres injures du temps, font mourir ou deserter les Soldats, ou bien parce que les Assiegez sont bien retranchez, & reçoivent continuellement du secours, tant d'Hommes que de Vivres.

On leve le Siege en plein jour, lors qu'on ne craint point que ceux de la Place fassent des Sorties sur ceux qui seront les derniers à se retirer, qui est le Poste d'honneur, pour une Retraite. Pour se retirer en bon ordre, on divisera ses Troupes en trois parties inégales: la plus petite qui sera la premiere, renfermera les Malades, les Bagages, Vivandiers, Canons rompus, Mortiers, & si faire se peut, generalement tous les Instruments, qu'on avoit apportez pour les Travaux du Siege.

La seconde partie, qui sera plus forte en nombre d'hommes que la premiere, & plus foible que la 3. emmenera l'Artillerie, & toutes les Munitions qui en dépendent.

La troisiéme partie, qui sera la plus forte, & le Poste d'honneur, mettra le feu au Camp, & fera teste aux Assiegez, en cas qu'ils voulussent charger en queuë. Si l'on craint la rencontre de quelque Armée, on changera cet ordre pour en prendre un autre, comme il a esté enseigné dans la conduite des Troupes.

Quand il vient une puissante Armée en faveur des Assiegez, pour forcer les Lignes, alors il faut que les Assiegeans, sans prendre tant de mesures, gâtent & rendent inutile tout ce qui pourroit servir à l'Ennemy, & qu'ils se retirent tous par une mesme route, afin de se rallier promptement, & d'être en estat de faire une resistance opiniastre, jusqu'à ce qu'ils ayent gagné quelque Place de leur party.

CHA-

CHAPITRE VIII.

De la défense des Places.

CE Chapitre traite de la plus ſçavante leçon, que puiſſe étudier le Gouverneur, ou Commandant d'une Place. Chacun ſçait, qu'il eſt plus glorieux de bien défendre une Ville, que d'en prendre deux, puiſque l'abondance des Vivres, & le grand nombre des Soldats, ſe rencontrent toûjours beaucoup plus du coſté des Aſſiegeans, qui ſont maiſtres de la Campagne, que de ceux qui ſont enfermez. C'eſt ce qui m'a obligé à m'étendre dans ce Chapitre, en faveur des Commandans, pour leur enſeigner à ſe défendre, & à chercher le moyen de conſerver les Poſtes, qu'on leur à confiez.

DES

DES PRECAUTIONS QUE DOIT PRENDRE un Gouverneur, pour mettre sa Place en estat de soûtenir un Siege.

CEux qui commandent les Places Frontieres, doivent avoir une perpetuelle défiance de leurs Voisins, mesme au plus fort de la paix. En effet un Gouverneur n'est pas toûjours à la suite de la Cour, & ne sçait pas toûjours le secret du Cabinet, pour prendre ses precautions, sur les differens évenemens qui y peuvent arriver dans un instant.

De sorte qu'il se doit toûjours representer que sa Place va estre assiegée, & qu'il est de son honneur de la défendre, & de la conserver dans les interests de son Prince, au peril de sa vie.

Dans cette veuë, il doit avoir un soin particulier que les Remparts, les Parapets, & autres défenses de sa Place soient en bon estat, les Fossez bien nettoyez, les Dehors de la Place bien relevez, & bien pallissadez.

Il prendra aussi le soin, de visiter souvent les Magasins d'Artillerie, pour voir si les Bales, & les Boulets sont de Calibre, & les Poudres en bon estat, & s'il y en a assez pour fournir durant un Siege, à toute sa Garnison, tant pour les Pieces d'Artillerie, & les Contremines, que pour tous les usages, qui consomment de la Poudre durant un Siege, qu'on suppose qui doit durer pour le moins quatre ou cinq mois.

Si le Gouverneur est un homme vigilant, il sçaura combien il y a de bouches dans sa Place, combien de Soldats & de Bourgeois, & qui sont ceux qui sont capables de porter les armes, dans un besoin. Il fera tenir un Registre de toutes ces choses, aussi bien que de la quantité des Grains, qui se rencontreront dans les Magasins publics, & particuliers, afin de déterminer une ration pour chaque Soldat & Habitant de la Place, selon l'abondance, ou disette de Vivres, estant de la Politique du Gouverneur, de mettre de bonne heure les bouches inutiles hors de sa Place.

DU NOMBRE DES SOLDATS POUR *la Garnison d'une Place.*

LE nombre des Soldats qu'il faut entretenir pour la Garnison d'une Place, se limitera, ou sur la puissance des Ennemis qui la peuvent assieger, ou sur l'étenduë du Terrain, qu'elle renferme, ou enfin sur la quantité de ses Bastions Royaux, qui sont ceux qui ont leurs Flancs de seize à vingt toises.

A un Pentagone,on donne pour chaque Bastion trois cens hommes.

A un Hexagone trois cens cinquante.

Aun Eptagone quarte cens tout au plus, & aux autres Places qui auroient plus de Bastions, une Garnison de deux mil cinq cens hommes y doit faire une bonne défence, supposant qu'il y ait des Vivres, pour en nourrir la Milice.

Ceux qui mesurent les Garnisons des Villes, par l'étenduë de leur circuit, veulent autant d'Hommes pour sa défence, que son chemin couvert contient de pieds de Terrain.

Mais ceux qui se reglent sur le nombre de deux ou trois Attaques, que les Assiegez peuvent faire, tout au plus en un même temps contre une Place ordinaire, sans s'arrester au nombre de ses Bastions, ny à l'étenduë de ses Murailles, ne veulent que deux mille hommes de Garnison, sans conter les Bourgeois & Artisans de la Place, les employant en la maniere suivante.

Ils en mettent neuf cens à chaque Attaque, qu'ils divisent en trois parties égales, pour avoir toûjours trois cens hommes aux trois Gardes differentes, afin que par le repos de deux nuits, franches & entieres, les Soldats puissent plus facilement resister aux fatigues d'un Siege, & aux injures du temps.

DU NOMBRE DES SOLDATS, POUR LA défence des Dehors.

QUAND une Place a des Dehors, on laisse en partie la garde de ses Ruës & Murailles aux Bourgeois de la Ville, qui sont fort propres à tirer de dessus leurs Remparts: mais pour la défence des Dehors, il faut la toûjours confier à ceux de la Garnison.

A chaque Dehors on met un Corps de Garde de 30. hommes, ou plus encore, quand les Ouvrages sont d'une grande Garde. Les Soldats se retirent dans des Cazernes ou Corps de Garde bâtis de bois.

Aux Ravelins, & Demy-Lunes, que les Ennemis veulent attaquer, il faut entretenir 100. 150. & mesme jusq' à 200. hommes, quand elles sont grandes; sans mettre en conte les Grenadiers, Pionniers, & autres gens, propres à travailler aux Fourneaux, & aux Retranchements.

Aux Tenailles, Cornes, & Couronnes attaquées, on y jette deux fois autant de monde, qu'aux demy-Lunes, & mesme plus, selon la chaleur avec laquelle les Assiegez les attaquent. Mais pour ne point affoiblir la Garnison de la Place, on mélera un tiers de Bourgeois, de ceux qui ne seront point mariez, avec deux tiers de Soldats, comme à une Corne, où l'on mettroit 300. hommes, on y envoyeroit 200. Soldats, & 100. Bourgeois.

Aux Forts détachez, comme les Forts à Chemise, à Tenaille, & à demy-Bastions, on met d'ordinaire 60. hommes de garde, & plus, quand on juge qu'ils seront attaquez.

Les plus petites Redoutes, que ceux de la Ville feront à l'extremité de leurs Dehors, doivent tenir vingt ou trente hommes.

Quand la Place n'a point de Dehors, l'on met à la défense de sa Contrescarpe un homme, pour une toise de Terrain, afin qu'il y ait assez de monde sur les Contrescarpes, pour former deux ou trois Corps, & faire teste aux deux ou trois Attaques, que le Assiegeans peuvent faire pour les forcer.

DES LOGEMENS DES SOLDATS, DES *Corps de Garde, & de l'ordre d'y entrer, & d'en ſortir, avec le moyen de faire les Rondes.*

QUAND les Villes Aſſiegées ſon petites, les Soldats peuvent eſtre logez par chambrées, chez le Bourgeois: mais lorſque les Places ſont grandes, & bien remplies d'Habitans, on logera les Soldats dans les Citadelles, ou bien dans des Cazernes, & grands Corps de Gardes, qu'on bâtira proche des Remparts.

Pour le nombre des Corps de Garde, il ne ſe peut déterminer au juſte, mais on en bâtira toûjours dans les gorges des Baſtions vuides, & au pied des gorges des Baſtions ſolides, & meſme dans le milieu des Courtines, qui excedent 72. toiſes; poſant des Sentinelles aux Angles flanquez, aux épaules des Baſtions, & au milieu des Courtines.

L'heure la plus commode, pour monter la Garde, eſt ſur les dix heures du Matin, ou à deux heures aprés Midy, afin que dans ce changement les Sentinelles découvrent plus aiſément dans les Chemins creux, & autres lieux circonvoiſins, où les Ennemis pourroient ſe cacher à deſſein de faire quelque ſurpriſe.

Les Sergens qui ſortiront de Garde, feront remarquer à ceux qui y entreront, les lieux qui ſont les plus foibles, & les plus dangereux, afin d'y poſer de bonnes Sentinelles. On doublera les Sentinelles aux lieux foibles, comme ſont ceux qui ne ſont flanquez que de fort loin, ou qui ont leurs Murailles rompuës, on leur Foſſé à demy-comblé.

Les Rondes & Patroüilles ſe font pour découvrir, ſi les Sentinelles ne dorment point, & ſi entre deux Sentinelles, il ne ſe fait point quelqu'entrepriſe ſur la Place. Ceux qui font les Rondes, ſont d'ordinaire deux, dont l'un porte la Lanterne en temps obſcur, & l'autre a le mot, le Signal & Contre-ſignal, pour reconnoiſtre les veritables Sentinelles, & Rondes d'avec les fauſſes, & voir ſi les Aſſiegez font quelque Entrepriſe ſur la Place, & s'ils n'ont point jetté du monde ſur le Rempart.

DU MOT, ET CONTREMOT, ET DE LA maniere de le porter.

L'Ayde Major, ou en sa place un Lieutenant, ayant esté reçevoir l'ordre chez le Major, ou chez le Commandant de la Place, environ sur les six à sept heures du soir, qui est le temps que les Portes de la Place doivent estre fermées, celuy qui aura reçeu l'ordre se transportera sur la Place d'Armes, où il doit trouver tous les premiers Sergens de chaque Compagnie, ou en leur absence les seconds, tous rangez en rond, chacun avec leurs Hallebardes. Aprés qu'il les aura instruit des choses necessaires pour leurs Compagnies, il donnera le Mot au Sergent de la Colonelle, tout bas à l'Oreille, les Sergent de la Colonelle le donnera aussi à l'Oreille, & tout bas, au Sergent de la Lieutenante, qui le donnera à l'autre Sergent qui le suit, & ainsi d'Oreille en Oreille, le dernier Sergent dira le Mot à celuy qui le leur a apporté, afin de voir, s'ils ne se sont point trompez, en prenant un mot pour un autre.

Ainsi tous les Sergens ayant reçeu l'ordre, chacun d'eux se retirera pour l'aller porter à leurs Officiers, & en quelque lieu qu'ils les rencontrent, l'Officier reçevant le Mot de son Sergent, qui est teste nuë, doit aussi se lever & se découvrir, pour reçevoir l'ordre à l'Oreille.

Les Officiers subalternes devroient observer une chose, qui est, que quand on leur apporte l'ordre dans les Maisons, où ils soûpent, hors de chez eux, il faudroit le reçevoir tout bas, & non se le faire dire tout haut par leurs Sergents, ce qui est une méchante coûtume, parce que leurs Valets se disent le Mot les uns aux autres.

Le Mot est d'ordinaire quelque nom de Saint, avec celuy d'une Ville, comme Nostre-Dame de Paris, sainte Croix d'Orleans. Le Contre-Mot qui se donne dans le temps des Alarmes, est le nom de quelque Instrument, comme une Canne, un Marteau, un Pistolet.

CE

CE QU'UN GOUVERNEUR DOIT *faire quand l'Ennemy le vient assieger.*

QUELQUES-uns tiennent pour maxime, qu'aussitost que l'Ennemy se presente devant la Place, le Gouverneur doit envoyer au delà des Dehors, une partie de sa Garnison, pour reduire l'Assiegeant à ne commencer ses Approches que de fort loin. Comme je faisois travailler aux Fortifications de *Fereire*, le Gouverneur ayant appris que les Ennemis avoient paru à la portée du Canon, sans sçavoir si c'estoit un simple Party, ou si l'on venoit seulement reconnoistre nostre travail, il fit sortir plus de la moitié de sa Garnison, & la rangea sur un grand Front, au de là de la grande Demy-Lune, appellée *San Iago*, comme s'il eut voulu combattre en Bataille rangée. Cela me surprit, & dés que j'eus fait tirer quelques Pieces qui estoient montées sur la grosse Tour, je pris la liberté de luy venir demander, pourquoy il exposoit si legerement une partie de ses forces? Il me dit, que c'estoit pour commencer à disputer le Terrain, & pour rallentir les premiers efforts de l'Ennemy. Cette réponse estoit d'un homme bien intentionné, mais peu éclairé. Aussi souffrit-il que je luy representasse, qu'il faloit ménager ses Soldats, ne les pas exposer de si bonne heure, & les reserver pour la défence des Dehors, pour le passage du Fossé, pour la défence des Bréches, & pour toutes les actions, qui peuvent faire durer un Siege, plûtost que de les détacher ainsi pour tuer seulement quelques Fantassins, ou Cavaliers ennemis.

En effet, à moins que la Garnison ne soit nombreuse, ou qu'on ne fasse dans ces commencemens faire les Sorties par les Volontaires, on se contentera de faire tirer le Canon sur l'Ennemy, pour l'obliger à se camper au de-là de sa portée, & essayer à luy tuer quelque Officier considerable, dont la perte puisse traverser la chaleur des Attaques, ou arrester la continuation du Siege.

DES ALARMES.

L'Alarme est une certaine espece de terreur, crainte ou tumulte confus, que ceux d'un party portent à l'autre, afin de les épouvanter, & les jetter dans la confusion. Le temps le plus propre pour craindre, ou pour porter les Alarmes est la nuit; mais à la verité, il n'y a point d'heure determinée, puisqu'on ne les fait guere que dans les temps, où l'on croit distraire les Ennemis, & les jetter dans le desordre.

Les Alarmes sont moins frequentes dans les petites Places, que dans les grandes, principalement quand ces dernieres sont habitées d'un grand nombre de Bourgeois, ou de gens de diverses factions.

Les Alarmes qui se font dans la Place, sont feintes ou veritables. Les feintes servent à découvrir les personnes mal intentionnées, & qui sont d'un sentiment contraire à ceux du Souverain.

Les Alarmes qui viennent de dehors, & qui precedent toûjours quelque suite funeste, sont tres dangereuses, si on n'y remedie de bonne heure.

Le secret de remedier aux Alarmes de dehors, est de tenir quelque Corps de Garde au de-là des Contrescarpes; Quand les Alarmes sont frequentes, on changera souvent le Mot, & le Contremot, & si l'on reconnoist que la Sentinelle ait pris l'épouvante, & donné l'Alarme sans raison, on l'a châtira exemplairement. Lorsque l'Alarme est forte, & que l'on craint quelque sedition, alors on s'assurera de tous les Estrangers qui seront dans la Ville, faisant mettre des chandelles aux fenestres, & tendre les Chaînes dans les Ruës.

Mais le meilleur ordre qu'on peut donner pour repousser ceux qui voudroient faire quelque insulte, c'est de commander aux Soldats & aux Bourgeois, qu'au son d'une Cloche, qu'on leur designera, les uns ayent à border les Remparts & les Parapets, & les autres à se rendre dans les Places d'Armes, & Ruës de la Ville, afin qu'en cet instant tout soit en estat de défense.

DE

DE L'ORDRE DES SORTIES.

QUAND la Garnison d'une Place est forte, les secours frequens, & les Habitans en grand nombre, le Gouverneur doit s'étudier à fatiguer les Ennemis, jusques dans leur Camp, par de frequentes Sorties.

Ces Sorties doivent estre les plus secretes qu'il sera possible. Pour le nombre de ceux qui s'y doivent rencontrer, il ne peut estre precisément determiné, dépendant du grand nombre de gens qui sont dans la Place & de la force du Poste qu'on veut attaquer; mais sur tout le Gouverneur qui ne doit point sortir de sa Place, du moment qu'elle est assiegée, ne dégarnira jamais ses Murailles de ses forces ordinaires, quelque avantage qu'on luy fasse esperer.

Ceux qui seront commandez pour faire la Sortie, seront armez d'armes courtes, & auront avec eux quantité de jetteurs de Grenades, Pots-à-feux, de Porteurs de Gauderons, & de Pionniers, pour brûler & rompre les Travaux des Assiegeans. Un jour, ou deux avant qu'on fasse la Sortie, on fatiguera incessamment les Assiegeans, par de frequentes Alarmes, afin de les faire tenir continuellement sous les Armes, & leur faire negliger le service.

L'heure de faire la Sortie estant venuë, on fera filer les Troupes & passer le Fossé, sur les Ponts, ou dans des Barques; & s'ils sont secs, on y rangera les Troupes en Bataille; ou bien dans les Places d'Armes des Contrescarpes, si les Fossez sont pleins d'eau. Délà on les fera sortir en bon ordre, pour attaquer le Poste qu'on veut emporter; mais avant que de partir, on doit donner aux Soldats de certaines marques pour se reconnoistre, en cas qu'on soit découvert, ou obligé à se retirer. Ces marques seront de faire une Croix blanche au Chapeau, ou bien de mettre un Mouchoir au Chapeau, ou de faire sortir la Chemise par derriere, ou autre marque, telle qu'on jugera le plus à propos.

DE LA DEFENCE DES DEHORS.

L'Assiegeant à force de pousser la Tranchée, s'estant venu loger sur les Contrescarpes de la Place, ou sur celle des premiers Ouvrages détachez, il attaquera les Dehors, ou par leurs testes ou par leurs longs costez; mais ce sera plûtost par ces longs costez; à cause qu'ils ne sont flanquez que des Parapets du chemin couvert, & des faces des Bastions, opposez, que l'Assiegeant ruine d'ordinaire dés le premier jour du Siege par ses Batteries. Que s'ils attaque ces Dehors par leur teste, ce sera par l'Angle mort de leur Tenaille, qui n'est veu ny de Front, ny de Flanc, à cause de la hauteur,& de l'épaisseur de son Parapet, mais comme tous les Dehors ne sont pas en Tenaille, & que la plus part ont des Flancs, qui est la meilleure défence ils les attaqueront sans doute par le costé.

On luy empeschera de faire des Logemens sur le bord & dans le Fossé, en faisant dans le Fossé des Caponieres, qui ne sont autre chose que des Corps de Gardes couverts de tous costez; ou bien à force de Fourneaux, on les fera sauter, n'épargnant nullement les Grenades, Bosses, Pots-à-Feux, Gauderons, & Trompe-à-Feu, qui servent merveilleusement à faire deserter les Soldats, & brûler les Futailles, Gabions, Fascines, Planches, & tout ce qui sert à faire, & à couvrir leurs Logemens.

Si l'Assiegeant ne se rebute point du feu, on l'attaquera par les Flancs, faisant des Retirades, creusant de Tournaux, Taillades, & enterrant des Caissons de toute part, tant sur les chemins couverts, que dans les Fossez, où l'on fera des Caponieres. Si l'Assiegeant est si vigoureux, qu'il fasse plier ceux qui sont à la défence de ces Retranchements on les abandonnera, & lors qu'il y sera entré, on mettra le feu aux Fougades, pour le faire sauter, & à force de Grenades, Bosses, Pots-à-Feux, coups de Mousqueton, Pistolets, Hallebardes, Crocs, on reviendra à la charge, pour reprendre son Poste, & achever, ou faire Prisonniers ceux que le feu aura épargné.

MA-



DES PIERRIERES, FOUGADES & Caissons.

LEs Pierrieres A, sont des Buttes, ou monceaux de Pierres, qu'on laisse expressément aux environs des Places, pour incommoder l'Assiegeant dans le travail de ses Approches. On couvre ces Pierrieres de Terre, pour en déguiser le piege à l'Assiegant, mesme on feint de fortifier ces endroits-là de Pallissades, en forme de Bonnette, ou Angle-saillant, afin que l'Assiegeant venant pour gagner ces Postes, l'Artillerie qui sera sur les Remparts de la Place, ou dans les prochains Dehors, fasse les décharges contre ces Pierrieres, qui rejalliront par éclats d'une maniere tres-dangereuse, pour ceux qui seront derriere, ou qui viendront pour s'y poster.

Les Fougades B, sont de petites Mines, ou Fourneaux, qu'on fait au dessous des lieux qu'on veut faire sauter. Pour faire les Fougades, on fait un trou, comme un petit Puits, profond d'une ou de deux toises, qu'on remplit de plusieurs Sacs pleins de Poudres, & par dessus on met quantité de pieces de bois de travers, avec des Pierres, Terres, & toutes autres choses capables de faire un grand fracas, quand on y mettra le feu, par le moyen d'une Saucisse, qui doit communiquer avec les Contrescarpes, ou les plus prochains Logemens.

Les Caissons C, servent aux mesmes usages que les Fougades, & mesme on en enterre dans les lieux, où l'on croit que les Ennemis viendront faire quelque Logement ou travail.

Les Caissons sont des Caisses de bois de Sapin, d'une grandeur capable de contenir deux ou trois Bombes, plus ou moins, selon la qualité & la quantité du Terrain que l'on veut faire sauter : on y met le feu avec une Saucisse, qui ira des Caissons aux plus prochains Dehors, ou Logemens.

DES


A
B
C

DES RETIRADES, QV'ON PEVT FAIRE dans les Dehors.

LORS qu'on eſt obligé de plier & d'abandonner la Teſte, ou le coſté d'un Ouvrage, ce qu'on ne doit faire que dans la derniere extremité, on ne quitera pas pour cela l'Ouvrage tout entier; il faut que pendant qu'il y en a qui combattent les Ennemis, il y en ait d'autres qui travaillent aux Retirades, qui ne ſont proprement que des Barricades, ou de ſimples Retranchemens, qui ſe flanquent, & qui ont au devant d'eux quelque petit Foſſé.

Il eſt de la ſcience de l'Ingenieur, & de l'honneur des Officiers, & des Soldats, de travailler à ces ſortes de Travaux, puiſqu'ils ne ſe font que pour la défenſe de la liberté, & pour la gloire de la Nation. Un Enſeigne, un Lieutenant, meſme un Capitaine, ou autre Officier, ne ſera pas mépriſé des honneſtes gens, pour avoir porté des Faſcines, ou jetté de la terre devant luy, pour ſe couvrir, & défendre plus long-temps les intereſts de ſon Prince.

La Retirade doit toûjours avoir un Foſſé au devant: Elle ſe fera dans le Ravelin, comme en A.

On élevera le Corps de cette Retirade, le plus haut qu'il ſera poſſible, faiſant deſſous quelques Fourneaux, pour la faire ſauter, quand l'Ennemy y ſera logé

Celles des Demy-Lunes B, ſe feront comme elles ſont marquées dans cet exemple, principalement ſi le Terrain eſt grand.

Pour les Retirades des Tenailles, Cornes, Couronnes, & Couronnemens, on les fera toûjours en Angles-ſaillans, ou rentrans ainſi qu'elles ſont marquées dans les Ouvrages de cette planche, faiſant toûjours des Fougades deſſous, dedans, & aux environs, pour faire ſauter les Logemens des Ennemis.


A
B

DE LA DEFENCE DES FOSSEZ SECS.

C'EST un desavantage fort considerable à une Place, sur tout quand elle est grande, & qu'elle n'a point de Cazemate, d'avoir un Fossé plein d'eau, parce qu'il est bien difficile de disputer le passage aux Assiegeans; & tout ce qu'on peut faire dans ces Fossez, c'est d'y planter des Pallissades, qui peuvent estre facilement rompuës, ou sciées par les Assiegeans: Ou bien on y fera à fleur d'eau quelque sillon de Terre pour arrester leurs Barques, si on n'aime mieux les aller combattre dans des Bâteaux, pour les empescher de pousser leurs Traverses, & d'attacher le Mineur au Pan du Bastion.

Mais tout au contraire, c'est un avantage fort considerable à une Place qui est grande, & qui est forte d'Hommes, d'avoir un Fossé sec, afin de chicaner pied à pied le passage à l'Ennemy: & quoy qu'il semble que le Fossé sec soit aussi avantageux aux Assiegeans, qu'aux Assiegez, il y a toutefois bien de la difference, puisque ces derniers sont incessamment rafraîchis de la Place, & à couvert du feu de la Ville, l'a où les Assiegeans y sont continuellement exposés au fracas des Bombes, Grenades, & Gouderons, que les Assiegez jettent incessamment de leurs Remparts, sur les Travaux que font les Attaquans dans le Fossé sec.

La chicane qu'on peut faire dans les Fossez secs contre les Assiegeans, est d'y faire des Fougades & des Retranchemens.

Les Fougades se feront, comme nous avons déja dit, & les Retranchemens seront en Lunettes ou Tenailles, comme ceux qui sont marquez A. ou de quelqu'autre maniere, selon la necessité & la commodité du Terrain.

Monsieur de Vauban Maréchal de Camp, & Gouverneur de la Citadelle de l'Isle, qui s'est distingué par ses longues experiences dans les Fortifications d'un tres grand nombre de Places; & par ses services considerables, dans la conduite d'un nombre infini de Travaux, se sert d'une maniere d'Ouvrage à Corne pour défendre avantageusement le Fossé.

Les Coffres B, sont deux Parapets, qu'on éleve dans le Fossé pour s'épauler des deux costez, & que l'on couvre de Planches, garnis de lames de fer blanc, ou couvertes de Terre, pour estre à l'abry des Feux d'artifices.

DE


A
A
A
B

DE LA DEFENCE DES FOSSEZ pleins d'Eau.

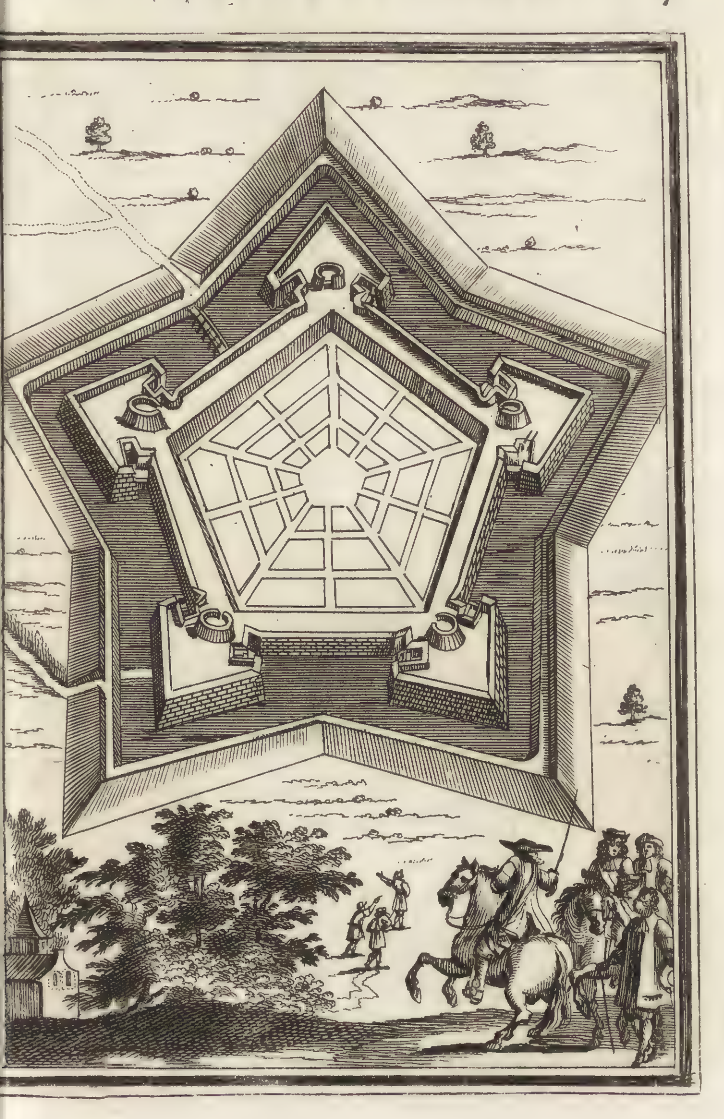
IL eſt certain qu'aux grandes Places, les Foſſez pleins d'eau, ſervent plus à l'ornement qu'à la défence.

En effet, ils ne ſont bons que pour l'embelliſſement d'une Maiſon de plaiſance, pour un Château, ou pour une petite Ville, dont les Magaſins, & les Garniſons ſuffiſent pour ſoûtenir un Siege, ſans avoir beſoin d'aucuns ſecours ; car lorſque les Places ſont grandes, & leurs Foſſez pleins d'eau, ces ſortes de Foſſez ſont, comme j'ay déja dit, fort incommodes, pour reçevoir du ſecours, faire des ſorties, & empeſcher l'Aſſiegeant de pouſſer des Traverſes & Galleries, juſqu'aux Pans des Baſtions, à moins qu'il n'y ait dans les Flancs de ces Places des Cazemates, comme les miennes, qui empeſcheront que l'*A*ſſiegeant n'y puiſſe achever aucun travail.

Si l'on objecte contre l'uſage des Cazemates : que les Canons de la plate-forme ſuperieure peuvent mettre le feu aux Canons de l'interieure, il eſt aiſé de répondre que ceux qui ont ſoin de l'Artillerie, ne doivent changer les pieces de la Cazemate baſſe, que devant, ou aprés que celles d'enhaut ont tiré. Ainſi il n'y a plus de danger, joint que la maniere de charger les pieces de Cartouches, en oſte tout le peril. Car lors que le Canonnier veut mettre le feu à la Piece, il eſt obligé de faire un trou au Cartouche en fourrant par la lumiere du Canon une Aiguille de cuivre, pour rompre le Cartouche, puis rempliſſant la lumiere de Poudre, on y mettra le feu, qui ſe communiquera au Cartouche.

L'effet des Cartouches eſt admirable pour rompre les Galleries que peuvent faire les Aſſiegeans dans les Foſſez pleins d'eau, pour peu que le travail paroiſſe au deſſus.

La planche preſente montre un Pentagone fortifié, de ma maniere, avec des Cazemates.



DES CONTREMINES.

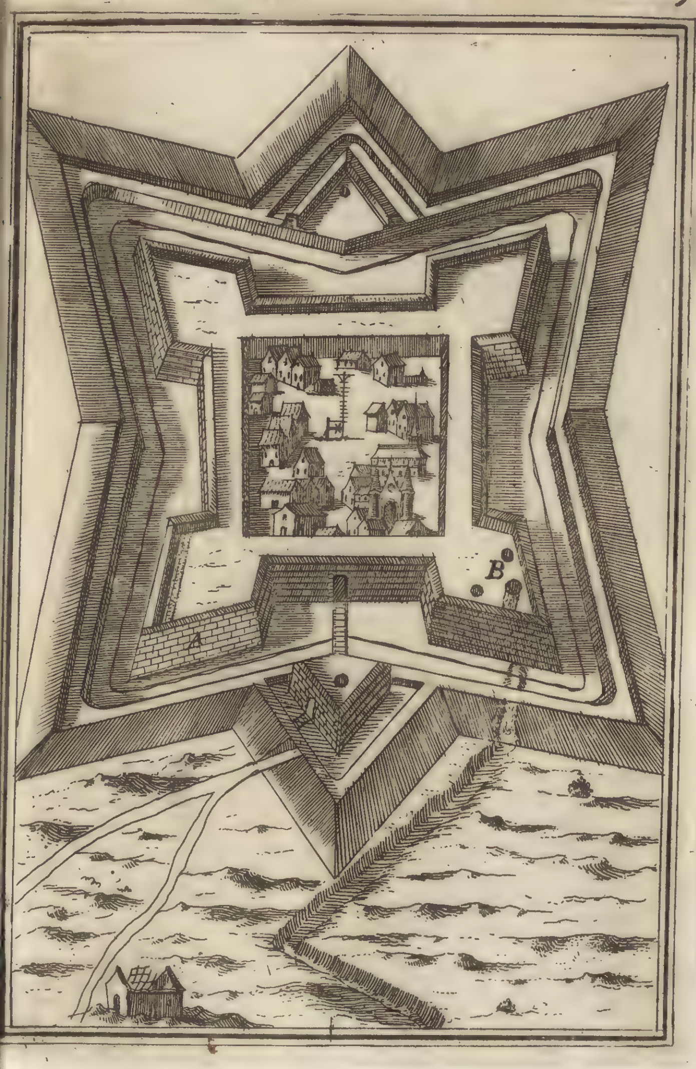
ON se sert des Contremines, quand malgré tous les Feux d'artifice qu'on a pû jetter sur les Assiegeans, & le grand feu, & les Retranchemens, qu'on leur a pû opposer, ils n'ont pas laissé de franchir le Fossé, & d'attacher le Mineur quelque part.

Supposant donc qu'on soit éclaircy par quelque transfuge, par les Traverses que les Assiegeans auront faites dans le Fossé, ou bien par les Terres qu'on verra sortir des Bastions, que les Assiegeans font travailler à la Mine, on tâchera à les prevenir en contreminant leur travail, en poussant quelques Fourneaux, ou bien en se retranchant en quelqu'endroit du Bastion, comme il sera dit cy-aprés.

Les Contremines se font, ou dans le mesme temps, qu'on bâtit les Bastions, ou seulement lors que ces Bastions sont attaquez. Les Contremines qui se font quand on travaille à l'évation du Bastion, se pratiquent comme un petit Berceau qui tourne tout au tour des faces du Bastion, & des lieux qu'on veut contreminer: la hauteur de cette allée est de quatre à cinq pieds, & large pour passer un homme: elle se fait à la distance d'une toise, ou d'une toise & demie de la Chemise du Bastion, avec quantité de trous, ou soupiraux, qui vont gagner le dessus, & mesme vers les Fossez du Bastion, Exemple A.

Mais les Contremines B, qu'on fait dans la necessité d'un Siege, sont comme des puits qu'on creuse, dans la solidité de la terrasse, où l'on soupçonne qu'est le mineur. Ces Puits n'ont point de largeur, ny de profondeur determinée: mais lors qu'on juge qu'ils sont plus bas que Canaux, ou Rameaux pour rencontrer la Mine des Assiegeans, & l'éventer en la déchargeant de ses Poudres ou en coupant la traînée, de peur que les Assiegeans n'y mettent le feu, ou bien en y jettant beaucoup d'eau, pour en empescher l'effet.

DE


A
B

DE LA REPARATION DES BRECHES.

LORSQUE nonobſtant toutes les Contremines de ceux de la Place, les Aſſiegeans ont fait reüſſir quelqu'une de leurs Mines, alors les Aſſiegez, ſi la Bréche eſt petite, doivent travailler à la combler, ou à enterrer des Caiſſons au deſſous, pour faire ſauter les Aſſiegeans qui entreprendroient d'y monter. Si la Bréche eſt grande, les Aſſiegez doivent la reparer, pour en rendre la montée autant difficile, que le temps & le Terrain leur pourront permettre.

Il n'y a rien de plus commode pour combler une petite Brêche, que la Terre melée avec du Fumier, & des Faſcines, que ceux de la Place doivent avoir en grande quantité.

Mais s'il arrivoit que les Bréches fuſſent ſi grandes, qu'on remarquaſt que toute la terre qu'on y pourroit jetter avec le Fumier, & les Faſcines, qu'on auroit preparées, ne peuſſent combler la Bréche, alors ſi on avoit le temps, on s'efforceroit d'y faire proche de la Teſte quelque Fourneau, ou d'y enterrer quelque Barrique de Poudre, pour y faire quelque Fougade. Que ſi on ne peut reüſſir n'y à l'un, ny à l'autre, à cauſe que les Aſſiegeans font feu continuel contre la Teſte de la Bréche, on jettera pour lors ſur la montée de la Brêche, quantité de Chauſſetrappes, & des Herſes renverſées, avec quantité de Chevaux de Friſe, attachez enſemble par leurs extremitez, pour enfermer toute la montée. Si on en met pluſieurs rangées, ils empêcheront les Aſſiegeans de monter à l'Aſſaut, principalement s'il y en avoit quelqu'un de Fer, à moins que l'Attaquant ne les ait auparavant rompus avel le Canon ; ce qui demande beaucoup de temps, & arreſte leur premiere chaleur.

Si on juge qu'en mettant des Chevaux de Friſe, les Aſſiegeans s'en puiſſent ſervir pour faire des Logemens, on preparera des Fourneaux ſous la Bréche & auprés des Retranchemens, ainſi qu'il va eſtre enſeigné dans les pages ſuivantes.

MA-


192

MANIERE DE POUSSER DES FOURNEAUX sous les Bréches des Bastions.

IL est certain qu'un Assiegant est toûjours maistre de la montée d'une Bréche, & qu'il luy est toûjours facile de s'y loger, à moins que les Flancs qui regardent ces Bréchee, n'ayent des Cazamates.

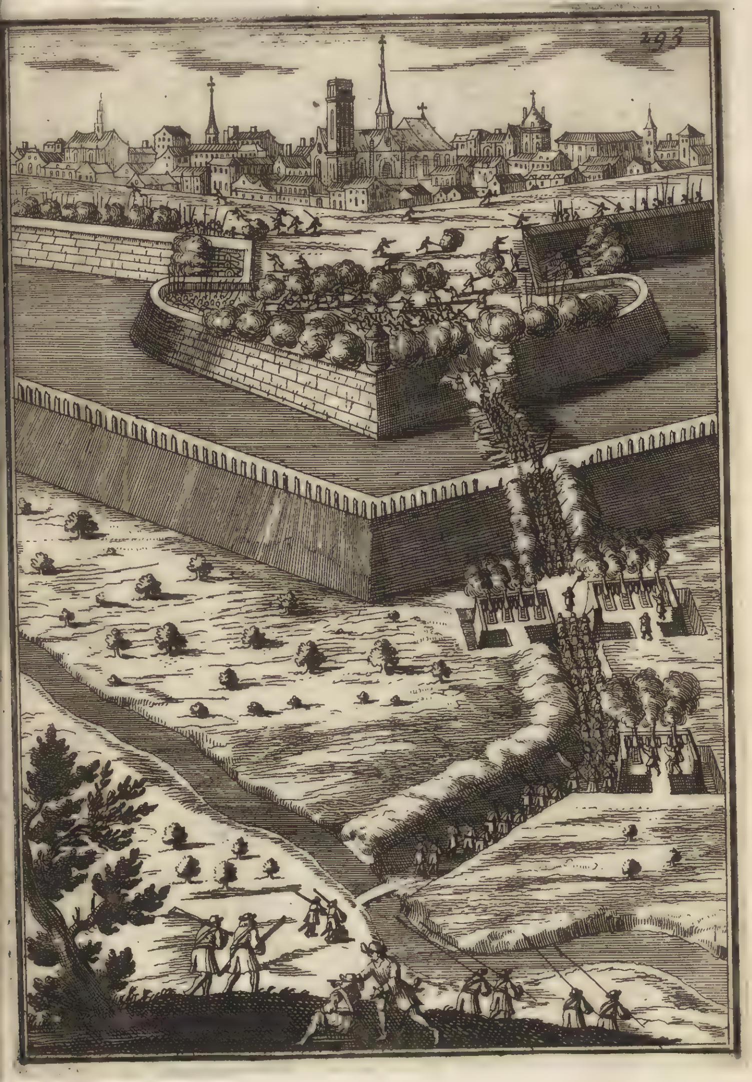
C'est une des grandes utilités des Cazemates, de donner moyen de pousser des Fourneaux jusques sous les Logemens, que les Assaillans peuvent faire dans les Pans des Bastions.

Ces Fourneaux se font dans la solidité du Rempart, les uns proche des Bréches, les autres presque à fleur du Terre-plain, ou bien au dessous des Retranchemens.

Pour conduire ces petites Mines, l'on fait l'ouverture de leurs chemins par la Cambre des Poudres des Cazemates; & comme tout le dessein qu'on a dans le Principal effet de ces Fourneaux, est de faire sauter les gens qui sont logez sur la montée de la Bréche, les Assiegez doivent pousser ces Mines le plus prés de la Bréche qu'il leur sera possible, y mettant jusqu'à cent livres de Poudre, que l'on enferme dans des Sacs, ou dans des Caissons. La traînée de ces Fourneaux, se fera en ligne droite, & large tout au plus de l'espace qu'il faut pour pouvoir passer un homme à genoux.

Pour répondre à l'objection, qu'on pourroit faire contre des Fourneaux faits de cette maniere, en disant qu'aprés qu'un Fourneau auroit fait son effet, les Assiegeans pourroient se servir de son chemin, pour entrer dans la Cazemate, & venir en suite dans la Place, on replique qu'en comblant ce chemin, & laissant seulement le passage libre pour une, ou pour plusieurs Saucisses, l'Assaillant sera privé de son esperance, joint qu'il luy sera toûjours bien plus facile d'attaquer la Place par un Assaut, où plusieurs Soldats pourront aller de front tout à la fois, que d'aller sous terre à genoux, où le premier qu'on y tuëroit boucheroit le trou, & osteroit à l'Assiegeant l'esperance de gagner la Place par là.

DES


293

DES RETRANCHEMENS PARTICULIERS qu'on fait sur la Teste des Bréches.

LES Retranchemens particuliers doivent toûjours être en Angle rentrant, afin qu'ils flanquent non seulement les Bréches, & autres lieux attaquez; mais encore afin qu'ils se défendent eux mesmes.

Les Assiegeans ne font guere de Bréches à l'Angle flanqué d'un Bastion, parce qu'on la découvre des deux Flancs des Bastions voisins, & qu'elle se trouve exposée au feu continuel des Cazemates de la Place : neantmoins si la Bréche y estoit faite, on y fera des Retranchemens en maniere d'ouvrage à Corne, afin de la flanquer.

Si la Bréche est faite dans la face du Bastion, comme il arrive ordinairement, à cause que cet endroit n'est veu de ceux de la Place, que d'un seul costé, on y fera des Retranchemens en Angle rentrant.

On ne fait guere de Bréche à l'Angle de l'Epaule, à cause que c'est la partie du Bastion la plus solide, & la plus exposée au feu de la Courtine, & du Flanc opposé, & que les Assaillans venant à l'Assaut, y seroient battus de Flanc & de revers, non seulement du Flanc simple; mais aussi des Cazemates : neantmoins s'il arrivoit qu'on y fit quelque Bréche, on y tireroit des Retranchemens en Angle-saillant & rentrant.

On remarquera que dans tous ces differens Retranchemens, on doit s'approcher le plus qu'il sera possible, des Parapets des Bastions, & de leurs ruines, afin de battre en Flanc & de revers ceux qui y viendroient à l'Assaut, & d'estre à l'abry de leurs Canons.

Lorsque la Teste de la Bréche est tellement découverte, que le Canon des Assaillans découvre tout le dessus, on y preparera quelque Fougade, & dans le Corps du Bastion on fera un Retranchement, comme il sera dit dans les pages suivantes.

DES PREPARATIFS POUR SOUSTENIR un Assaut General.

UNE vigoureuse resolution est le plus important de tous les apprests qu'on puisse faire en cette occasion; sans cela toutes nos instructions sont superfluës,&nous le dirons pour la derniere fois;un Gouverneur ou un Commandant de Place,doit avoir du cœur, & du jugement, il doit aymer la glorie & s'attacher aveuglement aux interests de son Prince. Cela supposé, la resistance & les efforts ne luy coûteront rien, & il n'y aura que le manque de Soldats, de Munitions ou de Terrain qui le pourra faire capituler.

Les ennemis mesme l'en estimeront davantage, & bien loin de luy prescrire des conditions desavantageuses; comme on craint quelquefois, ils seront toûjours ravis de traitter avec un honneste-homme, supposant que pendant le cours du Siege, il n'ait rien dit, ou rien écrit contre l'honneur des Assiegans, & qu'il n'ait point mal traité les Prisonniers, & cela supposé les Assiegeans ne luy feront jamais un crime d'avoir repoussé un ou plusieurs Assauts Generaux.

Il fera porter dans les Places d'Armes, les plus proches des lieux qu'il croit qu'on attaquera, quantité de Demy-picques, Pertuisanes, Hallebardes. Mousquetons, Pistolet Barriques, Mantelets, Sacs-à Terres, Fascines, Chevaux de Frise, Chaussetrappes, Gauderons, Bosses, Grenades, Pots-à-Feux, & Chauderons pour chauffer les Huiles qu'on y portera. Il n'oubliera pas quantité de Mantelets, & de Pierres, & generalement tout ce que le Gouverneur estimera capable de couvrir son monde, & d'incommoder les Assaillans dans la montée des Bréches, & dans tous les Logemens qu'ils pourront faire.

Si les Habitans de la Place sont en grand nombre, & mal-intentionnez, le Gouverneur les desarmera, ou en enfermera une partie dans les Convents, & autres lieux forts, où il établira de bons Corps de Garde, aussi bien qu'aux principaux Carrefours & aux Ruës de la Ville.

MANIERE DE SOUTENIR UN Aßaut General.

LE Gouverneur d'une Place estant averty, soit par quelques Espions, ou transfuges, que les Assiegeans sont resolus de luy donner un Assaut, il fera mettre sa Milice sous les Armes, dans les Places d'Armes. Il distribuera ses Gens en trois Corps, une partie, à sçavoir, ceux qui devroient monter ce jour-là en Garde, iront à la défence des Bréches ; ceux qui sortiront de garde, iront se reposer dans la grande Place d'Armes, & la troisiéme partie sera mise dans les petites Places d'Armes.

Le nombre des hommes estant limité pour chaque Bréche, ceux de chaque Bréche seront divisez en trois parties. La premiere sera de ceux qui doivent soûtenir l'empetuosité des Assaillans: ils seront armez à l'épreuve du Mousquet, & porteront des Pistolets, Mousquetons, Hallebardes, Crocs, & toute sorte d'Instrumens propres à chasser, à renverser, & à combler des Logemens. Les seconds qui suivront ces premiers, porteront toute sorte de Feux d'artifice, & les derniers travailleront aux Retranchemens, ou rafraîchiront les premiers, selon que les Assaillans agiront avec plus, ou moins de chaleur.

Les Assiegeans venant à l'Assaut, on ne manquera pas de tirer sur eux le Canon des Cazemates chargé de Cartouche, & si les Assaillans se contentent de se loger sur la montée de la Bréche, on les en fera deloger par les Feux d'artifices.

Si l'Attaquant veut pousser sa pointe jusque sur la Teste de la Bréche, c'est dans ce temps que le feu des Retranchemens, & des Fourneaux doit faire son effet ; c'est dans ce moment que les Mousquetaires des Cavaliers empescheront, que les Assiegeans ne paroissent au dessus de la Bréche, par l'avantage de la hauteur de ces Cavaliers d'où l'on découvre si bien sur la Teste de la Bréche, que quand l'Ennemy s'y enterreroit, on le feroit toûjours perir, ou par les coups qui plongeroient sur luy, ou par l'effet des Forneaux.

DES


297

DES RETRANCHEMENS QU'ON FAIT dans le Corps des Bastions.

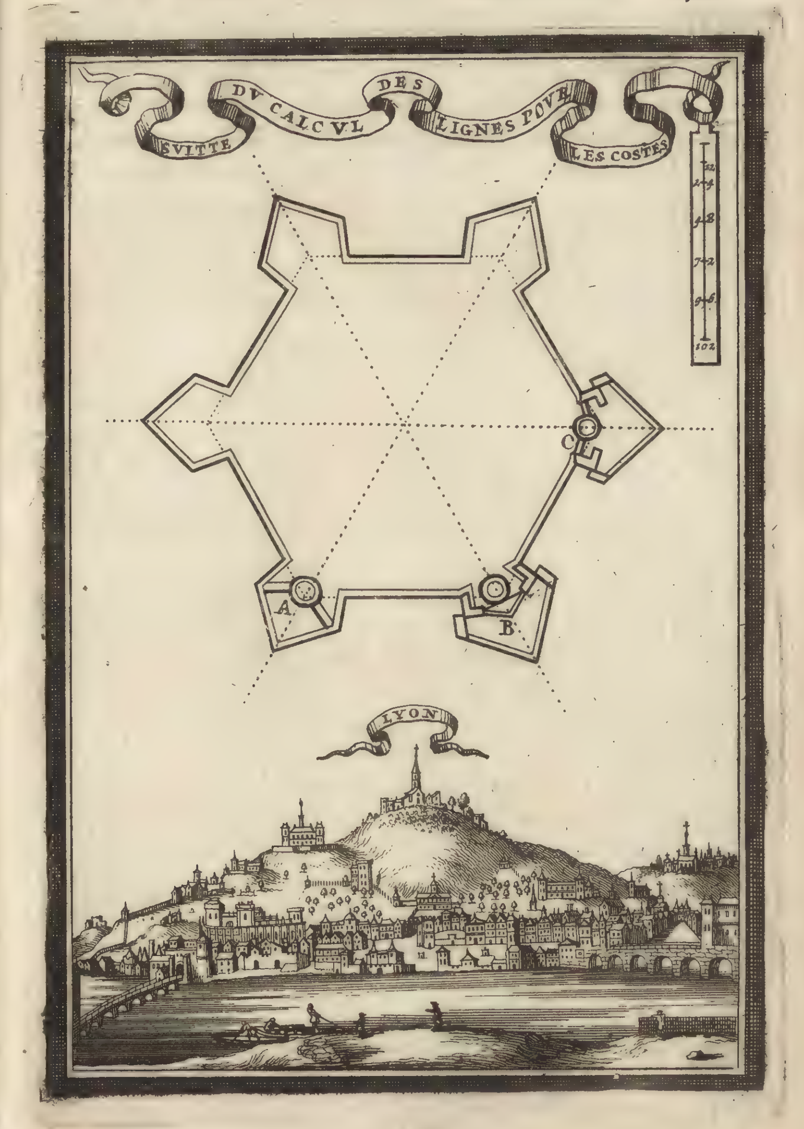
POur bien faire des Retranchemens dans un Bastion, ils doivent aller d'un Flanc à l'autre, comme celuy qui est marqué A, ou d'une Cazemate à l'autre, comme ceux de B, soit qu'ils soient en Angle-saillant, ou rentrant. Enfin ils doivent fermer la gorge du Bastion, comme ils sont representez dans l'exemple C. C'est là qu'avec mon Cavalier, ils font le dernier Retranchement qu'on peut ménager dans un Bastion.

Les Bastions pleins, sont les seuls où l'on se peut retrancher avec avantage. Car dans les Bastions vuides, on ne le peut faire que par Retirade, ou par des Barricades dessus le Rempart. Et c'est ce que l'Assiegeant peut forcer avec de simples Grenades, puisque ces sortes de Retranchemens ne se peuvent bien flanquer. Car d'objecter qu'on se peut retrancher dans la Gorge d'un Bastion vuide, en prolongeant le Rempart des Courtines, c'est ce qu'on ne peut jamais bien faire dans un besoin, parce que d'ordinaire, l'on manque de temps & de monde, joint que si ce Retranchement n'égale pas la hauteur des autres Remparts, ceux qui seront à sa défence, courront grand risque d'estre brûlez des Grenades, Bosses, Pots-à-Feux, & de tous les autres Feux d'artifices, que les Assaillans y jetteront d'un lieu plus élevé.

Que si les Assiegez élevent ce Retranchement à la hauteur des Remparts, c'est faire sur la fin, un Bastion plein, avec des difficultez incroyables, & c'est se rendre enfin du party de ceux qui veulent les Bastions solides.

A tous les Retranchemens, il faut un Parapet seulement de cinq ou six pieds d'épaisseur, mais leur hauteur sera de 5. pieds, & leurs Fossez les plus larges, & les plus profonds qu'il sera possible, d'où l'on fera sortir des Fourneaux sous le Terrain qui est au devant d'eux, afin de faire sauter les Assiegeans, quand ils viendront forcer ces Retranchemens.

DES


SVITTE DV CALCVL DES LIGNES POVR LES COSTES
A
B
C
LYON

DES RETRANCHEMENS GENERAUX.

L'ON ne fait gueres de ces Retranchemens qu'aux Places qui sont de grand circuit, & qui ont une forte Garnison. En ce cas si l'on voit que l'Assiegeant s'attache à quelque Tenaille de la Place, où qu'on juge effectivement que l'endroit attaqué ne peut tenir long-temps, soit pour estre mal flanqué, soit pour estre commandé de quelques lieux voisins, alors on y fera un grand Retranchement, qui enfermera toute la partie, qu'on croit la plus foible de la Place.

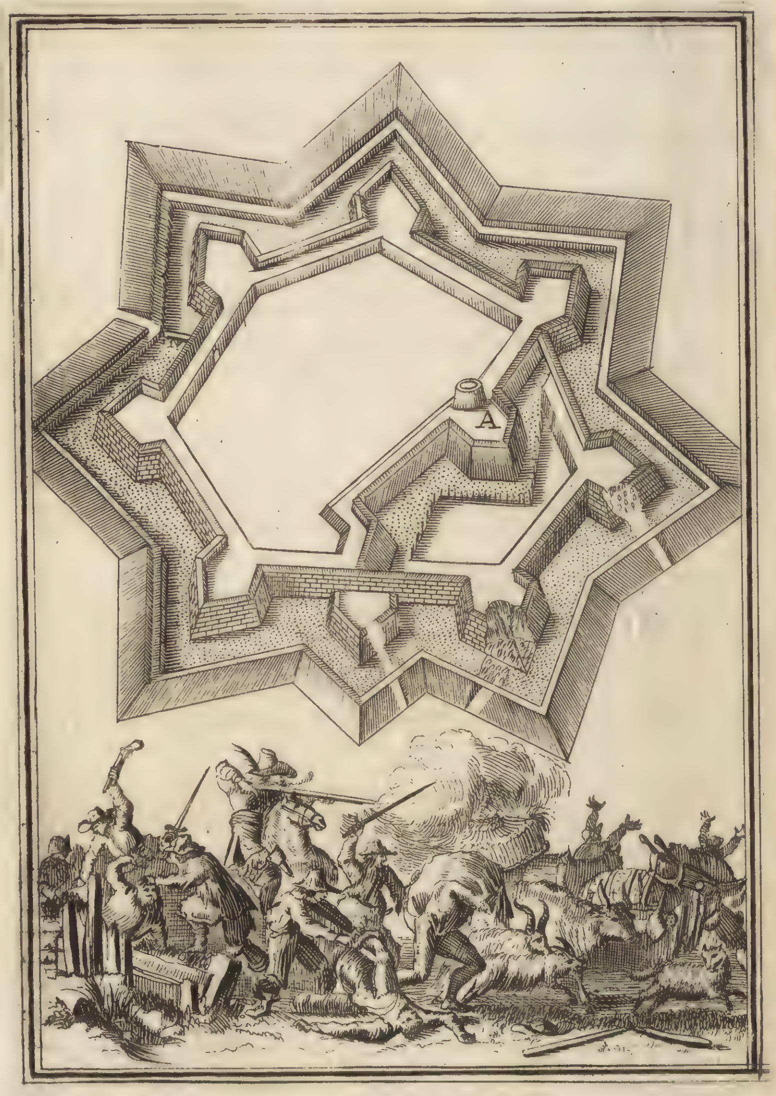
Ces grands Retranchemens, qui prennent le plus souvent leur forme de la situtation de leur Terrain, doivent estre flanqués de Bastions, & de demy-Bastions, avec de bons Fossez, bordez de Pallissade, & le devant contreminé, afin de faire sauter & perir les plus hardis des Assiegeans, quand ils se posteront sur les vieux Remparts, ou qu'ils viendront pour rompre les Pallissades, & forcer ces grands Retranchemens.

Ces Retranchemens generaux doivent estre plus élevez que le vieux corps de la Place, qu'on suppose estre au devant d'eux, afin que les Retranchemens commandent dessus, & qu'ils obligent les Assiegeans, quand ils y seront postez, à remuer les Terres, & à s'enterrer pied à pied, qui est le moyen de leur faire prendre du temps.

Enfin ils doivent estre Contreminez, & l'on doit mesme y disputer le Terrain par d'autres Retranchemens, faits comme le precedens.

Nonobstant ces grands Retranchemens, on doit avoir soin d'avoir un Reduit dans la Place, se servant pour ces effet de quelque Eglise, ou Prison, que l'on fortifiera de Fossez, afin que si le secours promis n'arrivoit pas assez à temps, & que les Vivres, ou les hommes vinssent à manquer, ou qu'on fust forcé d'abandonner ce dernier Reduit, l'on peust se retirer dedans pour ménager quelque accommodement.

DE


A

DE LA DEFENCE DES RETRANCHEMENS particuliers, & generaux.

SI malgré le grand nombre des Assaillans qu'on a fait perir, si malgré le feu continuel des Flancs, & des Cazemates, qui découvrent dans la montée des Bréches, enfin si nonobstant l'effet des Mines, des Fourneaux, & des Retranchemens, faits sur la Teste des Bréches, les Assiegeans n'ont pas laissé de pousser leur pointe avec tant de vigueur, qu'ils ayent obligé les Assiegez, d'abandonner la Teste de la Bréche, & leus premiers Retranchemens, alors les Assiegez doivent se retirer dans les seconds pour y faire ferme.

Ces seconds Retranchemens ne sont pas si exposez au Canon de l'Assiegeant, que ceux que l'on fait sur la Teste des Bréches; & c'est ce qui doit encourager ceux de la Place, à le défence de ces Retirades, principalement quand il y aura derriere un Cavalier, qui servira à les soûtenir contre les efforts de l'Ennemy.

Quand les Assiegeans viendront pour attaquer ces Retranchemens, on ne manquera pas de les faire sauter, en mettant le feu aux Fougades, & aux Fourneaux, qu'on aura preparez au devant de leurs Fossez, ainsi que je l'ay dit cy-devant: & chacun par une loüable émulation, tâchera de faire abandonner le Terre-plein aux Assiegeans, les repoussant à coups de main jusques dans la Bréche, & mesme les en faisant déloger.

S'il arrivoit qu'on fust contraint de plier, & d'abandonner ces seconds Retranchemens, on se logeroit dans celuy, qu'on auroit encore pratiqué derriere, afin de tenir toûjours ferme, en attendant le secours, & ainsi de suite jusqu'à la derniere Retirade.

Mais enfin si l'on estoit assez mal-heureux, de se voir poussé à bout sans avoir aucun secours, on se retireroit alors dans le dernier Retranchement, qui est d'ordinaite celuy qui est fait dans la Gorge du Bastion, ou qui en enferme plusieurs tout ensemble: C'est-là où l'on doit combatre, non seulement pour le Terrain, pour l'honneur, & pour la conservation de sa famille, & de son bien; mais mesme pour celle de la vie. Et comme il ne faut qu'un moment pour amener un favorable secours, aussi ne faut-il rien negliger pour en faire durer l'esperance: car estant obligé de quiter ces Retranchemens, on y traitera pour son salut; ou bien l'on se retirera dans le Reduit, où l'on fera toûjours une honneste capitulation.

DE

DE LA DEFENCE DES PLACES, contre les ſurpriſes, & les Eſcalades.

LEs Villes Frontieres eſtant les plus expoſées aux Surpriſes, demandent des Gouverneurs, ou des Commandans, qui ſoient vigilans ; & qui ayent du ſervice, afin d'éviter les trahiſons, les ſeditions, & les ſurpriſes. On n'entreprend plus guere preſentement d'emporter les Places par eſcalade ; car pour peu qu'elles ayent de Travaux avancés, il eſt tres mal-aiſé de les pouvoir traverſer ſans bruit, pour venir eſcalader le corps de la Place. Ainſi l'uſage des Dehors eſt un vray moyen pour remedier à ces ſortes de Surpriſes ; outre qu'un Gouverneur doit avoir des Sentinelles, & des Eſpions, pour obſerver inceſſamment la conduite de l'Ennemy.

Que s'il ſe rencontre dans les Villes, que les Habitans ſoient de differente Religion, naturellement ſeditieux, & partialiſez entr'eux, ce qui pourroit favoriſer ces inſultes inopinées, il eſt important de les deſarmer, & de faire changer de ſejour aux plus ſuſpects.

Si on a quelque avis, ou quelque ſoupçon, que l'Ennemy veut entreprendre ſur la Place, ſoit d'émblée ou par Eſcalade, on ſe tiendra alors ſoigneuſement ſur ſes gardes, doublant par tout les Sentinelles, ne laiſſant aucun lieu de la Place, qui ne ſoit garni de monde. Meſme on fera tenir Campagne de jour par quelques Cavaliers, durant que d'autres iront battre l'Eſtrade, & prendre langue des Ennemis. De nuit, on fera faire force Rondes ſur les Murailles ; & on tiendra quelques Corps de Garde éloigné de la Place, ou de ſes Dehors, environ la portée du Mouſquet. Ces Corps de Garde avancez ſont tres bons pour découvrir l'Ennemy de nuit ; car il ne peut tuer tous ceux qui y ſont, qu'ils ne faſſent quelque bruit, & qu'ils ne tirent quelques coups : Ce qui ſera le veritable moyen de donner l'Alarme à la Ville, & d'y faire prendre les Armes pour la défence, & par ce moyen éviter la ſurpriſe.

DE LA DEFENCE DES PLACES,
Contre les Attaques d'Emblée ou de vive force.

SI les Ennemis ſans former un Siege viennent d'emblée, juſques prés des Contreſcarpes de la Ville, à la faveur de quelques chemins creux, Boyaux, ou ſimples Tranchées, à deſſein de foûdroyer la Place, à force d'Artillerie & de Bombes, qui eſt une voye de prendre les Villes, en mettant le tout pour le tout, alors le Gouverneur de la Place doit faire renfermer dans les Egliſes, Temples, Priſons, & autres lieux forts, les Femmes, les Enfans, & meſme ce qu'il y aura de Bourgeois peu zelez pour la défence, afin d'éviter les ſeditions, tumultes, & revoltes du peuple. On fera creuſer dans les Ruës des trous, ou petits Foſſez, afin, que les Bombes venant à y tomber, n'incommodent point ceux qui marcheroient par la Ville.

Le Gouverneur pour bien défendre ſa Place, diviſera ſes Troupes en 3. parties, qui ſeront alternativement commandées; les Premiers pour la défence des Murailles, tandis que la ſeconde partie demeurera ſous les Armes, dans les Places d'Armes, & autres Places publiques, & que la troiſiéme ſera deſtinée pour éteindre le feu des Maiſons, & empeſcher les Bourgeois de s'aſſembler, & de faire quelque conſpiration. Mais comme cette maniere d'attaquer par le feu eſt violente, elle ne peut eſtre de longue durée, car le moindre ſecours ne ſeroit que trop ſuffiſant pour battre de gens qui ne ſeroient point retranchez.

C'eſt pourquoy ſi le Gouverneur juge que les Sorties luy puiſſent apporter quelque avantage, pour encloüer le Canon, & les Mortiers des Ennemis, & meſme luy faire perir quelque perſonne, dont la perte ſoit capable de luy faire charger de reſolution, il ne manquera pas d'en faire de vigoureuſe. Mais s'il juge qu'il luy eſt impoſſible de ſe défendre davantage, la Place eſtant preſque toute brûlée, alors pour ſauver le reſte, il fera battre la Chamade; pour capituler & traiter, ainſi qu'il eſt enſeigné dans le Chapitre ſuivant.

CHA-

CHAPITRE IX.

De la reddition des Places.

CE CHAPITRE NE TRAITE PAS seulement de la Reddition des Places; mais il montre encore l'ordre qu'il faut tenir dans les suspensions d'Armes; Capitulations & Traitez, qu'on fait avec les Ennemis & la maniere de ceder les Places aux victorieux, & d'en prendre possession.

J'AUROIS bien fini cet Ouvrage par le Chapitre precedent, mais comme la Guerre entre le Camp & la Garnison, ne finit pas toûjours par la prise des Places, à moins que les Articles de leurs Capitulations ne soient judicieusement dressez, & ponctuellement executez, j'ay creu devoir finir cet Ouvrage par une circonstance, qui est toûjours la derniere action des Sieges.

DES SUSPENSIONS d'Armes.

C'Est le jeu de la fortume, & le fort des Armes, qui fait que ceux qui auront esté heureux à défendre des Villes mal fortifiées, contre de puissantes Armées, se trouveront quelquefois aprés une longue défence, contraints de ceder de bonnes Places à leurs Ennemis, nonobstant toute leur experience, & leur bravoure.

C'est une loy qui s'est renduë comme naturelle, que toutes les Villes assiegées, soient à la fin prises, principalement quand elles manqueront de Terrain, ou de secours de Vivres, & d'Hommes.

Un Gouverneur se voyant donc pressé d'une maniere, à ne pouvoir plus resister contre l'Assiegeant, à moins qu'il ne sacrifie sa Place, & les Bourgeois à la passion de l'Assiegeant, & à la rage de ses Soldats, il arborera un Pavillon blanc, ou fera battre une Chamade, pour demander à traiter. Le Tambour doit monter sur le Parapet de la Place, & du moment qu'il battra sa quaisse, le Gouverneur fera cesser la reparation des Bréches, & autres Travaux de la Place, & défendra de tirer, sur peine de la vie.

DES

DES MOYENS DE capituler.

LE Tambour ayant donc battu la Chamade, & crié à haute voix, que ceux de la Place demandent à traiter; Le General fera aussi-tost sortir de la Tranchée l'Officier qui y commande, cet Officier ira seul, ne passera pas le lieu que le Tambour luy montrera, & ne portera point d'autres armes que son Espée.

A l'instant le General ayant fait assembler le Conseil de Guerre, le Commandant de la Tranchée, y fera le rapport de ce que le Tambour propose, se servant des mesmes termes du Tambour, afin que ceux du Conseil se déterminent avec plus de seureté, soit qu'il faille reçevoir les Vainqueurs, comme des gens d'honneur, qui se sont défendus courageusement, ou comme des personnes, qui ont violé le droit des gens.

Le Conseil de Guerre ayant donc resolu de traiter avec les Assiegez, le General pour ne leur point donner temps de reprendre haleine, ou de reçevoir du secours, leur fera sçavoir, qu'ils ayent à luy envoyer des Deputez. Ceux de la Place les feront sortir par le Guichet d'une Porte, ou bien ils les descendront avec une corde, par dessus le Rempart de la Ville, si les Fossez sont secs. Dans cette conjoncture, les Gouverneurs des Places, ne doivent jamais sortir de leurs Villes, pour aller en personne traiter avec l'Assiegeant, quelques promesses, & quelques ostages que ceux dehors luy puissent donner. La Charge de Gouverneur oblige celuy qui en est honoré, de se tenir renfermé dans le lieu où il commande, parce que de la conservation de sa personne dépend celle de la Ville; il en est comme l'ame, & il doit y rester jusqu'aprés la capitulation, & n'en sortir que le dernier.

DES CAPITULATIONS.

ON ne peut parler au juste des Capitulations, car selon les differens sujets de Guerre, les Capitulations sont dissemblables. Ceux qui combattent pour la Religion, doivent mettre entre leurs principaux Articles; que leur Place ne sera point pillée, ny eux molestez dans leurs biens, qu'ils seront reconnus pour fideles sujets du Prince victorieux, & joüiront de toutes les franchises, & prerogatives dont joüissent ses autres Sujets, avec le libre exercice de leur Religion, Prestres, ou Ministres, Eglises, ou Temples.

Ceux qui se défendent pour l'interest de leurs Princes, & pour leur propre liberté, mettront qu'ils auront tous la vie sauve, & qu'il ne sera fait aucun tort, ny injure, tant aux Soldats de la Garnison, qu'aux Bourgeois de la Ville, soit qu'ils sortent, ou qu'ils demeurent dans la Place que la Garnison qui sortira, marchera Tambour battant, Enseigne déploiée, Mesche allumée par les deux bouts, Balle en bouche, avec quelques pieces de Canon.

Quand ceux de la Place, sont des seditieux, qui se sont revoltez, ou qui ont violé le droit de gens, les Assiegeans ne les doivent recevoir qu'à discretion. Ces sortes de personnes sont indignes de l'honneur d'entrer en Capitulation, ou si l'Assiegeant leur veut faire quelque grace, il en fera châtier quelqu'un exemplairement, pour donner exemple aux autres. On bien on les traitera, comme l'on fit ceux d'une Place, qui fut emportée par un Siege, où je conduisois les Travaux. Les principaux articles furent que les Femmes, suivies de leurs enfans sortiroient les premieres à pied, sans autre Bagage que ce qu'elles pourroient porter sur leurs Testes : Que les Bourgeois de la Place marcheroient en suite à pied, sans Epée, & seulementavec leurs Manteaux : Que l'Infanterie de la Place marcheroit aprés eux sans Mousquet, ny autres Armes que leurs Epées sous le bras, & hors de leurs baudiers.



DE LA REDDITION des Places.

LE Gouverneur ſçachant le lieu où ſa Garniſon & luy ſe doivent retirer, ſoit que l'ordre de ſon Prince le luy ait preſcrit, qu'il l'ait déterminé luy-meſme, ou que ce ſoit par une des conditions que le Vainqueur luy impoſe, il prendra le temps de la ſuſpenſion d'Armes pour ranger ſes Troupes en Bataille, dans la grande Place d'Armes, laiſſant neantmoins à la défenſe des Murailles, ceux qui ſont en garde ſur les Remparts, juſqu'à ce que la Garniſon ſorte de la Place, & que les Aſſiegeans y entrent.

Pour l'Artillerie & les Bagages qu'il doit emporter, il les fera aſſembler dans les plus prochaines Places d'Armes du coſté de la Porte, par où il doit ſortir, & le Signal du délogement eſtant donné par une Bombe, ou par un coup de Canon, ſes troupes commenceront à défiler par une Porte, dans le temps que les victorieux entreront par une autre. La marche commencera par un gros de Cavalerie, s'il y en a dans la Place, qui ſera ſuivie des Bagages, parmy leſquels ſeront les Bleſſez, & les Malades. Aprés le Bagage marchera l'Infanterie, Tambour battant deux à deux, ou quatre à quatre, avec le Mouſquet ſur l'épaule, Pique de biais, Enſeigne déployée, ſi cela leur a eſté accordé; car quelquefois il ſe fait des Traitez, ou l'Infanterie ſort le Mouſquet ſous le bras, Pique traînante, & Enſeigne liée. Aprés l'Infanterie marchera l'Artillerie, ſi l'on a droit d'en emmener; ce qui eſt une marque d'honneur pour celuy qui rend la Place, & un témoignage qu'il s'eſt défendu fort vigoureuſement, & qu'il a dignement ſoûtenu les intereſts de ſon Prince. En ſuite de l'Artillerie, le reſte de la Cavalerie, ou Infanterie, ſortira en bon ordre. Le Gouverneur à Cheval ſortira le dernier, & ſera accompagné de ſes Gardes, ſi les conditions le portent.

DE



DE LA REDDITION DES PLACES Maritimes.

IL n'y a point de Places plus capables de ſoûtenir de longs Sieges, que celles qui ſont ſituées ſur les bords de la mer, à cauſe des continuels rafraîchiſſemens de Vivres, & d'Hommes, qu'elles peuvent reçevoir à toute heure. Toutefois ſi on eſt contraint de les abandonner, voicy l'ordre qu'on tiendra pour la retraite.

Si on conſerve encore quelque Poſte aux environs de la Place, on feindra d'y envoyer la garde ordinaire, & tous enſemble reviendront dans la Place le plus ſecretement qu'il leur ſera poſſible, laiſſant des Piques debout, avec quelques Méches allumées, & quelques Chapeaux qui paroiſtront derriere les Parapets.

L'embarquement ſe commencera par les Bourgeois qui voudront abandonner la Place. Aprés eux on embarquera la groſſe Artillerie, au moins celle qui ne ſera point en Batterie à la veuë des Ennemis.

Le Commandant donnera ſes ordres avec tant de juſteſſe, que les Poſtes interieurs ſoient les premiers deſarmez, & leurs Soldats les premiers embarquez.

Pour éviter le deſordre de l'embarquement, les Troupes s'aſſembleront dans la grande Place d'Armes, ſi elle eſt hors la veuë des Ennemis, & aprés qu'une Compagnie ſera embarquée, une autre en viendra faire autant. Les Troupes défileront ſuivant leurs Poſtes, & non ſelon leur ancienneté.

La Cavalerie qui ſera dans la Place, s'embarquera avant l'Infanterie, ſi les Bâtimens ſont capables de porter des Chevaux. Les Troupes qui ſeront en garde ſur les Remparts, & aux Bréches, feront la retraite marchant comme ſi elles alloient au combat : les Officiers avec la Picque, & les Mouſquetaires avec la Méche allumée par les deux bouts. L'heure la plus commode pour ſe retirer, eſt ſur les quatre heures du matin, lorſque ceux du Camp ſont fatiguez des veilles de la nuit.

DE

DE LA PRISE DE POSSESSION DES Places.

L'Assiegé ayant donc esté obligé de rendre sa Place, les Murailles appartiennent par le droit de la Guerre au Prince conquerant, aussi bien qu'une Cloche de chaque Parroisse, pour la reparation de son Artillerie.

Les premiers qui entreront dans la Place seront le Maréchal de Camp de l'Armée, les Maréchaux des Logis, & quelques Ingenieurs, avec quantité de Pionniers; ces premiers pour marquer & distribuer les Logemens des Troupes, & les autres pour faire nettoyer & faciliter les Chemins & les Ruës.

Les Ruës estant nettes, & les Logemens marquez, une partie de l'Infanterie commencera à entrer dans la Place, pour se saisir des Postes qu'abandonnent ceux qui quittent la Ville. En suite entrera l'Artillerie; qui sera suivie des Malades, & des Blessez, derriere lesquels seront les Vivandiers, & le reste de l'Infanterie.

Pendant que l'Infanterie filera dans la Place, la Cavalerie battra la Campagne: une partie sera commandée pour aller aux Villages & lieux circonvoisins, faire apporter des Vivres, & les choses dont les Assiegez ont eu plus besoin durant le Siege.

Avant que le dernier gros de l'Infanterie entre la dans Place, les Ingenieurs doivent avoir eu le soin de faire ruiner le Camp, en brûlant & détruisant tous les Forts, Batteries, Tranchées; & generalement tout ce qui pourroit servir aux Ennemis, s'ils entreprenoient de venir à leur tour former un Siege. Les victorieux auront aussi un soin fort particulier de faire reparer les Bréches, nettoyer les Fossez, relever les Dehors, & Parapets; faisant mesme provision de Vivres, & de monde s'ils craignoient d'estre assiegez au premier jour.

Fin du cinquiéme Livre.

LES
TRAVAUX DE MARS,
OU
L'ART DE LA GUERRE.

LIVRE SIXIEME.

DE LA MILICE DES TURCS.

LES

TRAVAUX DE MARS,

OU

L'ART DE LA GUERRE.

LIVRE SIXIÉME.

De la Milice des Turcs.

CHAPITRE PREMIER.

De la Fortification des Places Turques.



PRES avoir parlé amplement de la Fortification qui eſt en uſage parmy les Princes Chreſtiens, des differentes Troupes qu'ils mettent ſous les armes, & de la maniere de faire la Guerre ; j'ay crû, que les conjonctures preſentes de la Guerre des Turcs m'autoriſeroit à diſcourir auſſi de leurs Places, de leurs Troupes & de leur conduite militaire.

De la Fortification des Places Turques.

LEs Turcs qui ſont fort ignorans dans les belles Lettres, ne ſont pas plus écalirez dans tous les Arts, & moins dans celui des Ingenieurs que dans les autres, auſſi ne leur voit-on fortifier aucune Place dans les Regles de l'Art; Tous les Poſtes qui ſont fortifiez ſur la Frontiere de leur Empire, ne l'ont été que par les ſoins des Princes Chrétiens, & la plû part ne ſont venus ſous la domination Ottomane, que par la meſintelligence de leurs Habitans, ou par la foibleſſe de leurs garniſons.

Mais quoique ces Places ayent quelquefois auſſi coûté beaucoup de ſang à ces Infidelles; dés qu'ils les ont, ils ſe contentent d'en reparer les Bréches, & ne ſe mettent plus guere en peinde d'en conſerver les Travaux, croiant qu'il eſt inutile de faire de la dépenſe pour l'entretien des Places que les Chrétiens n'attaqueront jamais à cauſe de peu d'union qu'il y a entr'eux, & par ces raiſons l'on voit les plus belles & les plus fortes Places ſe ruiner entre les mains des Turcs, faute d'élever quelques pans de murailles, ou de reparer quelque revétiſſement qui puiſſe empêcher l'éboulement de tout un Baſtion; & en effet la Place de Themeſwar autrefois ſi forte, n'a plus qu'une méchante enceinte de terre en maniere de Remparts, ſoûtenus de grandes Claies, ſans aucun Flanc pour la défendre. Et quand même la neceſſité les oblige à fortifier quelque Poſte, toute leur ſcience conſiſte à l'enfermer dans l'enceinte la plus étroite qu'ils peuvent, en élevant une terraſſe ou maniere de Rempart tout au tour, ſelon la diſpoſition du terrain qu'ils veulent fortifier, en avançant des Tours en quelques endroits pour mieux en flanquer l'enceinte.

Quant aux Baſtions, ces Infidelles n'en conſtruiſent point, ſi ce n'eſt que quelque Renegat en donne quelquefois le trait au contraire des Regles, mais comme les Turcs ſont ignorans, pourvû que le travail ait de l'élevation, cela ſuffit, comme on peut remarquer au plan que voicy où le Baſtion plat A. eſt ſans aucune défenſe.

DES


319
S.TE MAVRE.

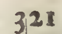
Des Fossez & Contrescarpes des Places Turques.

QUoique les Turcs reconnoissent par experience, que les Fossez d'une Ville sont de grands obstacles aux Assiegeans, neanmoins quand ils sont obligez de fortifier quelque Poste, ce qui leur arrive rarement, ils n'observent aucune mesure dans la largeur, & dans la profondeur de leurs Fossez, les creusant & les élargissant sans aucun choix, plus ou moins, selon qu'ils trouvent les terres plus ou moins faciles à remuer & à transporter jusqu'à l'achevement de leur travail.

Ils se mettent fort peu en peine si la Contrescarpe de leur Fossé est coupeé à plomb, ou en talut, si ce Fossé est défendu de la partie du Fort qui le doit flanquer, ou s'il est enfilé où vû de revers de quelque endroit de la Campagne, en un mot ils ne creusent proprement un Fossé que pour en avoir de la terre, sans songer aux avantages qu'ils pourroient tirer de sa bonne disposition. Aussi l'on remarque, que dans les plus fortes Places de leurs conquestes à peine y trouve-t'on un Fossé qui ne soit à demi comblé ; ainsi qu'on voit ajourd'huy les Fossez de la ville de *Bude*, appellée autrement *Offen*, qui étoient autrefois fort estimés pour leur profondeur & largeur.

Je donne icy l'aspect de la ville de Bude & de celle de Pesth, separées l'une de l'autre par le Danube. Les fortifications qu'on y voit sont à l'antique & défectueuses. Elles sont les mêmes que le Sultan Soliman second y fit rétablir aprés avoir ôté Bude à Isabelle Reyne de Hongrie, mais en même-temps par une generosité rare chez les Ottomans il ceda cette Ville à Jean Vaivode de Transilvanie, qui fut couronné Roy de Hongrie, & qui la garda jusqu'à sa mort. Soliman revint à Bude en 1512. & s'en rendit Maître absolu, y mettant une forte garnison de Jannissaires.

Les premieres Fortifications de cette Place doivent leurs fondemens au Cardinal George Martinusius, qui avoit été Moine de l'Ordre du Mont d'Olivet & depuis Archevêque de Strigonie.



321

BUDE.

Danube R.

Des Chemins couverts, & des Glacis des Places Turques.

ON demeurera persuadé de ce que j'ay avancé dans la page precedente, que les Turcs ne sont pas de grands genies dans l'Art de fortifier les Places, & qu'ils ne se mettent pas beaucoup en peine de la défense de leurs Fossez : ce qui procede du peu de crainte qu'ils ont de l'attaque des Chrétiens, qui sont presque toûjours sur la défensive, & qui s'estiment même fort-heureux, quand ces Infidelles les laissent vivre en repos. En effet on remarque, que les Turcs negligent tellement tous les travaux qui pourroient prolonger un Siege, qu'on ne voit plus autour des Places qu'ils ont autrefois conquises, aucune marque de Chemins-couverts, de Banquettes, Parapets, Redans, Places-d'armes & Pallissades, qui composoient ou asuroient leurs Contre-scarpes, leurs Chemins-couverts & leurs Glacis, le tout estant applani, & converti en pâturage & Jardins : Ce que l'on peut remarquer dans le plan de *Zolnock* Place située dans la haute Hongrie sur la Teysse.


323
ZOLNOCK
Teysse
Riviere

Des Dehors des Places Turques.

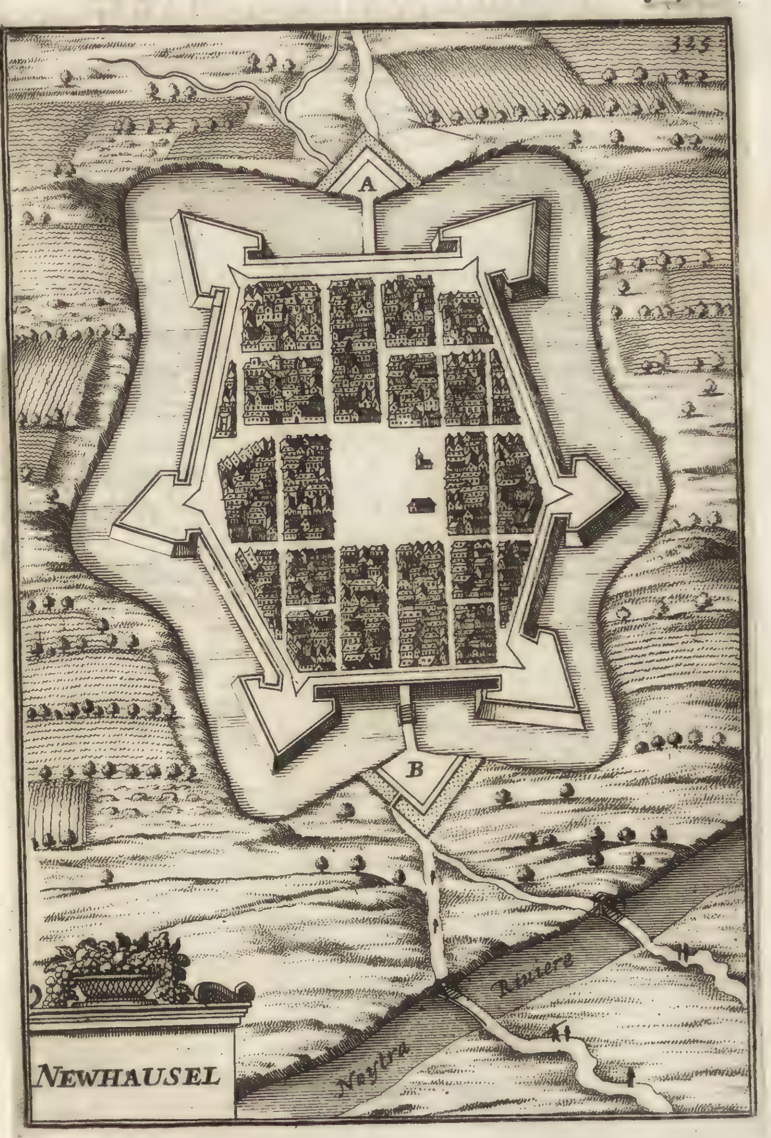
SI les Turcs negligent ſi fort le corps de leurs Places, ils en conſervent encore bien moins les Dehors, car comme ces Infidelles n'aiment qu'à combattre & qu'à ſe défendre en gros, ignorans la plûpart du temps l'avantage ou le defaut de la ſituation du Terrain d'une Place; ils ne font conſiſter la bonté d'un Poſte, que ſur le grand feu de l'Artillerie, dont ils chargent le ſommet de leur Terraſſe; & ſur la bravoure de leurs Ianiſſaires, qui ſont en effet tres-propres pour la défence des Places, étant la plûpart dés leur bas âge ſi bien inſtruits à tirer du Mouſquet, qu'ils ne manquent guere un homme à la diſtance de deux cens pas. C'eſt pour ces ſortes d'avantages, que les Turcs ne s'appliquent point à fortifier les avenuës de leurs Places, & même l'on remarque, que dans les plus fortes qu'ils ont priſes, & où il y avoit de tres-beaux Dehors, ils les ont laiſſé détruire par l'injure du temps, ou bien eux-mêmes en ont comblé les Foſſez, pour en vendre le Terrain à des particuliers & faire de l'argent comptant, ſans s'inquieter de ce qu'il pourra arriver dans la ſuite des temps.

Ce n'eſt pas qu'ils ignorent l'uſage des Dehors, & qu'aux dépens de leur ſang ils n'ayent ſouvent remarqué qu'ils ſont d'une grande utilité pour défendre les approches d'une Place. Mais, comme j'ay déja dit, ils ſont tellement prevenus de la jalouſie qu'il y a entre les Princes Chrétiens, qu'ils jugent ces precautions peu neceſſaires, & ſoûtiennent qu'il eſt inutile de conſerver ces Travaux avancez, puis qu'ils ne ſeront jamais attaquez. Et ſuppoſant qu'on fiſt une irruption chez eux, ils ne manqueront pas de Renegats qui leur en traceront à ſouhait, comme depuis peu ils en ont trouvé: qui leur ont tracé à Neuhawſel deux manieres de Ravelins ou demie-Lunes marquées dans ſon Plan des lettres A, & B.

Neuhawſel eſt une Fortereſſe à ſix Baſtions; ſituée dans une plaine proche la riviere de Noytra, à l'Orient de la ville de Presbourg, au deſſus de Celle de Comorre, & à une journée ou environ de la Ville de Strigonie, en tirant vers le Septentrion. Les Maiſons de cette Place ſont ſeulement faites de bois & de terre blanchie par le dehors avec de la Chaux.

Les Turcs l'ont aſſiegée pour la premiere fois en 1621. & y ſont revenus pour la ſeconde fois en 1663. qu'ils l'ont priſe. Depuis ce temps-là ils l'ont conſervée.

Des


325
A
B
NEWHAUSEL
Neytra
Riuiere

Des Chasteaux & Citadelles des Places Turques.

LEs Turcs rendus ſçavans par les experiences des Sieges & des Conqueſtes qu'ils ont faites ſur les Chrétiens, croyent que les Montagnes ſont les meilleurs Poſtes qu'on puiſſe choiſir pour ſe fortifier, deſorte qu'ils preferent les Chaſteaux, ſituez ſur des Hauteurs, à ceux qui ſont dans les Plaines. Ils ſe fondent ſur leur maniere ordinaire d'attaquer les Places, qui eſt de pouſſer à force de *Guaſtadours* ou Pionniers des Montagnes de terre vers les Places qu'ils aſſiegent, tant pour ſe couvrir du feu des Aſſiegez, que pour combler les Foſſez, & élever des Batteries qui commandent au corps de la Place. Ainſi quand ils ſont fortifiez ſur une Montagne, ils craignent fort peu que l'Aſſiegeant puiſſe pouſſer aſſez de terres pour égaler la hauteur du Fort qu'ils poſſedent.

Ce ſont-là les Citadelles qu'ils affectent, pour retenir une Place & même toute une Province dans leur obeïſſance, à cauſe qu'il eſt difficile de les y forcer, pour peu qu'ils ſoient en nombre, & qu'ils ayent de l'eau, du Ris, & du *Togatch*, qui eſt une eſpece de biſcuit ou de galette, faite de bled noir, & cuite entre deux tuilles ſur des charbons.

La ſobrieté natturelle des Turcs dans ces ſortes de Poſtes les y rend invincibles à la confuſion, des troupes Chrétiennes, qui n'étant qas capables d'une longue abſtinence, ne peuvent long-temps reſiſter au Blocus qu'on met ordinairement devant les Places quand on les veut reduire. De tous les Poſtes ſemblables que les Turcs conſervent avec ſoin, je me contenteray de repreſenter icy le Chaſteau de *Soppoto* en Albanie.


327
SOPPOTO.
GOLFE DE VENISE

De la Ville & du Chasteau de Strigone ou Strigonie, vulgairement appellée Gran.

CEtte Ville est située dans la Basse-Hongrie, & porte souvent le nom de Gran du nom d'une petite Riviere, qui a sa source aux Montagnes de *Crapach* dans la haute-Hongrie; & qui vient mesler ses eaux dans celle du Danube, que les Hongrois nomment *Thonaw* au dessous de petit village de *Baracan*, située sur la rive Orientale du Danube vis-à-vis cette ville de Strigonie, qui estoit autrefois le Siege d'une Archevesque Primat du Royaume de Hongrie.

La situation de cette Place est sur une coline, dont la pente vient infailliblement se rendre sur le bord du Danube: Elle est commandée d'une haute Montagne sur laquelle est le Chasteau qui estoit autrefois fort estimé tant par la difficulté de son accés, que par la bonté de son enceinte & la force de ces Tours: Mais depuis que les Turcs se sont rendus maistre de cette Place, ils ont, selon leur coûtume, laissé ruïner la pluspart de ses travaux. L'on regarde aujourd'huy ce Chasteau avec autant de pitié qu'il donnoit autrefois du terreur & d'admiration.

Soliman, second du nom, Empereur des Turcs, la soûmit en 1543. Rodolphe second la reprit sur les Turcs, & ces Infideles l'avoient encore une fois reduite sous leur obeïssance. Mais en l'année 1683. le Roy de Pologne l'a reprise sur eux aprés quils eurent levé le Siege de Vienne.

De


329
GRAN.
Danube R
Baracan
Danube R

De la Place de Comorre.

AVANT que de finir ce Chapitre, je preſenteray dans les pages ſuivantes les Plans de Comorre & de Javarin, qui ſont ſans difficulté les deux plus fortes Places que les Chreſtiens poſſedent maintenant dans le reſte des Terres qu'ils ont en Hongrie du coſté des Turcs, & qui nous ſervent de Rempart contre ces Infideles.

Comorre eſt ſituée à l'extremité de l'Iſle de *Schut* du coſté qui regarde le *Sud-Eſt*, à l'endroit où les eaux des bras du Danube ſe joignent en un ſeul lit, pour couler enſemble vers la ville de Gran, qui n'en eſt éloignée que de huit lieuës.

La Place de Comorre doit ſes premieres Fortifications à Ferdinand, frere de l'Empereur Charles V. qui y fit travailler en l'année 1550. La Figure de la Place eſt fort irreguliere, & ne tient du Triangle ny du Quarré, comme l'on le peut remarquer dans le Plan ignographique qui eſt au haut de cette Planche, où j'ay auſſi repreſenté les Fortifications des Forts de S. Philippe & de S. Pierre, dont le premier eſt marqué de la lettre A. & le ſecond de la lettre B. Ils ſerviront à couvrir les deux Ponts de Bateaux qui communiqueront dans l'Iſle.

Quoique cette Place ſoit petite, elle eſt neantmoins également eſtimée des Chreſtiens & des Turcs, à cauſe que ſans la priſe de Raab ce poſte ne peut eſtre aſſiegé à moins de trois armées; une pour l'attaquer dans l'Iſle meſme, tandis que les deux autres camperont ſur les bords du Danube pour empeſcher les ſecours. La difficulté de faire ſubſiſter en meſme temps ces trois armées, eſt cauſe que les Turcs n'ont oſé attaquer ce poſte dans les dernieres revolutions de la Hongrie.

Par un Traité fait avec les Hongrois, l'Empereur y tient une garniſon Allemande qu'il eſtime luy eſtre plus fidele que les Hongrois, qui aiment naturellement leur liberté, & qui ne peuvent demeurer long-temps en garniſon.

Le Plan *Ortographique* de Comorre qui eſt au bas de la Planche, repreſente outre ſes Fortifications, l'Egliſe, la maiſon du Gouverneur & les Cazernes où logent la Garniſon & quelques Vivandiers & Marchands.


332
COMORRE.
A
Nouueau
Dessein
Comorre
Danube
B
COMORRE
Danube R.

De la Ville de Javarin *ou* Raab.

CETTE Ville que ceux du Païs nomment *Gyor*, eſt ſituée dans une plaine ſur le rivage Meridional du Danube.

Les deux petites Rivieres de Raab entrent dans le Foſſé de la Place du coſté de l'Occident. Cette Ville eſt éloignée de celle de Comorre de cinq lieuës.

La Figure de Raab eſt une maniere de quarré long, fortifié de ſept Baſtions à Cazemates, dont il y en a deux marquées des lettres A, & B, à qui on donne le nom de Baſtions plats.

Les trois Baſtions C, D, E, ont chacun un grand Cavalier élevé devant leur demie-gorge à l'endroit où le Rempart forme l'angle du Poligone.

Sur le Rempart & dans la demie-gorge du Baſtion marqué F. eſt la Maiſon ou Hoſtel du Gouverneur.

Les Foſſez de cette Place ſont fort larges & remplis des eaux courantes des Rivieres de Raab, qui ſe vont méler à celles du Danube; ce qui rend la place tres-forte. Sa Contreſcarpe eſt fortifiée du coſté de l'Orient d'un Baſtion détaché, & d'une demie-Lune: Du coſté du midy elle a un Ravelin & un Baſtion détaché, ce dernier couvrant le Pont qui conduit à la Ville, & à ſon Occident du coſté d'un Fauxbourg que les Hongrois nomment *Vorſtadt*, eſt une eſpece de Contreſcarpe pour couvrir le pont qui communique de ce Fauxbourg avec la Ville.

Sinan Baſſa ſe rendit maiſtre de cette place en 1594. & trois années aprés, les Chreſtiens la ſurprirent à la faveur du Petard par l'adreſſe du Sieur de *Vaubecourt*, Gentilhomme François, dont les Allemans par jalouſie ont ſupprimé le nom dans leurs Ecrits: depuis ce temps-là elle eſt toûjours demeurée aux Chreſtiens, qui ont propoſé de la fortifier ſur le deſſein qu'on peut remarquer au Plan Ignographique, qui eſt au haut de cette Planche.


333
Danube R.
Noueeou Desein de Iau arin ou Raab.
Vorstalt
Danube. R.
Raab. R.
A
C
F
IAVARIN OV RAAB.
D
E
B
Raab. R.

CHAPITRE II.

De l'Infanterie Turque.



LES Turcs ont naturellement repugnance à combattre à pied, & ne font estat de l'Infanterie, que parce qu'il leur en faut necessairement pour les Travaux des Sieges & pour la garde de quelque Poste important. Mais pour n'être pas obligez à entretenir des garnisons nombreuses; aussi-tôt qu'ils se sont rendus Maîtres d'une Place, si elle n'est pas la plus forte du Pays, ils en ruinent toutes les Fortifications, la laissant ouverte de toutes parts.

Comme le Turcs combattent plus pour l'avidité du gain que pour l'honneur, & qu'ils n'estiment les emplois que selon qu'ils en tirent plus d'argent comptant, cela fait que les Soldats d'un même corps & d'un même rang ont une paye differente, leur solde, qui consiste en *Aspres*, est proportion née à leur bravoure, les uns en ayans plus & les autres moins.

L'Aspre est la premiere espece de monnoye d'argent, dont les Turcs se servent pour faire leurs comptes ; elle vaut environ huit deniers ou quatre de nos doubles.

Des Agiamoglans.

Les Turcs appellent *Agiamoglans*, ceux qu'ils destinent à porter les Armes dans l'Infanterie, pour être Janissaires; & soit qu'ils soient prisonniers Chrétiens, ou de race Turque, il faut qu'ils fassent une maniere d'apprentissage, plus ou moins long, selon que ces Infidelles, ont plus ou moins besoin d'Infanterie. Ces Agiamoglans, n'ont point de demeure fixe; on les envoye indifferemment dans les Serails de Burse, d'Andrinople, ou de Pera; & les mieux faits sont envoyez dans les Jardins du Grand Seigneur à Constantinople, où ils sont obligez de travailler à tout ce qui peut endurcir un homme à la fatigue, jusqu'à défricher & cultiver les terres, porter du bois, faire la cuisine; enfin à tout ce qui peut rendre une personne soûmise & obeissante. Ils ont un Chef que l'on nomme *Stambol-Agasi*, qui a un soin tout particulier de leur éducation & de leur conduite: c'est luy qui tient un Registre de leur nom, de leur âge, du lieu où il les envoye, & des fonctions où il les destine; de sorte que quand ces Infidelles ont besoin de Janissaires, ils en avertissent le *Stambol-Agasi*, qui aussi-tost en fait venir de tous les lieux où il les a départis.

Quand ces Agiamoglans arrivent à Constantinople, on les loge dans quelque *Oda* ou chambre des Janissaires; & pour les reçevoir Janissaires, le *Stambol-Agasi* les fait tous passer devant le Commissaire: les plus anciens marchent les premiers; & à mesure que le *Stambol-Agasi* les nomme, le Commissaire iles enrôle dans les Registres du Grand Seigneur; & de cette maniere, ils sont incorporés dans le Corps des Janissaires. Ensuite, pour sçavoir ou sera leur appartement, ils vont tous en file, tenans la veste de leur camarade, saluer *l'Odabachi*, ou Maître de leurs chambres, qui leur donne à chacun un coup derriere l'oreille à mesure qu'ils passent devant luy, & cela pour faire connoître qu'ils luy sont soûmis.

La paye de ces Agiamoglans ou nouveaux Janissaires est fort mediocre dans les commencemens, n'étant d'abord que de deux Aspres par jour, ou de trois ou quatre, quand on remarque en eux quelque chose de martial, qui donne une bonne esperance.

Quand ils sont enrôlez, ils portent le même *Dolin an* que les anciens Janissaires, dont nous allons parler dans la page suivante.


337.
AGIAMOGLANS.

Des Janissaires.

LEs Janissaires que les Turcs nomment *Jegni-Zeri*, étoient autrefois des enfans Chrestiens que la pauvreté de leurs peres obligeoit d'abandonner à ces Infideles, pour valeur du *Carach*, ou tribut que le Grand Seigneur exige de tous les Chrestiens qui veulent avoir liberté de conscience dans ses Etats, ou bien on y reçevoit ceux qui étoient faits prisonniers sur les Chrétiens; mais la Coûtume des enfans de tribut est abolie, & le Grand Seigneur ne l'exige plus que dans la Mingrelie & dans quelques autres lieux vers la mer Noire, qui ne peuvent payer le *Carach* en argent.

Le nombre des Janissaires n'est pas determiné: il y en a plus ou moins, selon que leurs troupes souffrent de differentes déroutes, on avoit autrefois fixé leur nombre à trente-trois mille, mais maintenant on en compteroit bien cent mille, si l'on vouloit mettre en ligne de compte tous ceux qui achetent cette qualité en deniers comptans qu'ils payent aux *Kiaïa* & *Serdars*, ou à l'Aga des Janissaires, à dessein seulement de se faire craindre, ou de ne plus payer de tribut, ou pour d'autres interests particuliers. La paye des Janissaires par jour est de deux jusqu'à douze Aspres, sans compter le *Doliman*, ou la *Robe* de Drap de Thessalonique dont le Grand Seigneur leur fait present toutes les années, au premier jour de leurs *Ramazan* ou Carême. A mesure qu'un Janissaire rend quelque service particulier, ou qu'il se fait distinguer, le Grand Seigneur lui augmente sa solde de quelques Aspres; outre l'assurance qu'il a que sa paye luy sera continuée quand il deviendroit invalide, parce qu'il sera fait *Otourac* & *Asarela* ou Morte-paye.

Les Janissaires étant à Constantinople sont obligez d'aller loger dans leur *Oda* ou chambrée; (car tous les Janissaires ont dans Constantinople cent soixante chambres où ils doivent se retirer sur peine d'être chastiez rigoureusement.) Ces chambrées sont quelquefois de deux ou trois cens Janissaires,


339
C
A
B
IANISSAIRES

ſaires, plus ou moins ſelon la guerre ou la paix ; & ils ſont obligez de ſe retirer à certaine heure, aprés laquelle *l'Odabachi* ou Maître de la chambrée, ou en ſon abſence le *Asbgi* ou Cuiſinier de la chambrée, marque ceux qui y manquent, pour les faire châtier ſeverement, ſi leur abſence a eſté ſans congé ; ou pour les reprimander ſeulement, ſi ç'a été par quelque neceſſité indiſpenſable.

Chaque Janiſſaire eſt obligé de donner au Treſor de ſa chambrée ou au Treſor general des Janiſſaires, en temps de paix, un & demi pour cent de tout l'argent qu'ils reçoit de ſa paye ; & en temps de guerre ſept pour cent. Mais moyennant cela, la chambre eſt tenuë de luy donner une place de trois pieds de largeur ſur ſix de longueur pour étendre ſon Matelats, & de luy fournir à dîner & à ſouper un plat de ris, avec un morceau de mouton, du pain & de l'eau, (car on ſçait que les Mahometans, par un principe de Religion ne boivent point de vin ;) deſorte qu'un Janiſſaire peut aiſément épargner la plus grande partie de ſa paye.

L'habillement des Janiſſaires eſt un D*oliman* ou une longue robe avec des manches courtes, elle eſt liée par le milieu du corps d'un *Couſſac*, ou ceinture de toile rayée de pluſieurs couleurs, avec une frange d'or ou d'argent aux extrémitez. Pardeſſus leur Doliman, ils portent un *Spahi* ou ſurveſte de drap bleu, à la negligence, ou en maniere de nos ſurtous. Au lieu de Turban ils ont en teſte un *Zarcola* ou façon de bonnet de feutre, avec un long chaperon de même étoffe qui leur pend par derriere ſur les épaules ; dans les jours de parade ils enrichiſſent leur Zarcola de pluſieurs longues plumes, qui tiennent dans un petit tuyau qui eſt attaché ſur le devant de leur bonnet, comme on le peut remarquer à la Figure A de la Planche precedente.

Les Janiſſaires ne portent d'ordinaire de Conſtantinople qu'un long bâton ou cane d'Inde à la main, comme repreſente la Figure B. mais leurs Armes ordinaires pour la guerre en Europe, ſont le Sabre & le Fuſil ou le Mouſquet ; ils portent auſſi un fourniment (où eſt leur poudre) qui leur pend du côté gauche par le moyen d'une courroïe en écharpe, & ils entortillent leur bras droit de mêche en maniere de bracelets, ainſi que le marque la Figure A. ou bien ſans tant affecter de façon, ils marchent vêtus comme eſt la Figure marquée. C.

Dans l'Aſie, les Janiſſaires ſe ſervent ordinairement de l'Arc & des Fléches, à cauſe de la diſette des poudres qui y ſont rares ; mais ils ſont toûjours munis d'un *Haniare*, ou maniere de poignard ou coûteau dont ils menacent à tout moment, ceux dont ils exigent quelque choſe. Les Arcs & les Fléches ſont fourniers

aux

aux Janissaires par des *Aikitcftcrdars*, ou sous-Tresoriers generaux.

Les Janissaires ne se marient que rarement, & même fort tard, à cause que l'on est persuadé en Turquie, aussi bien qu'ailleurs, qu'un homme qui est marié n'est plus si determiné que celuy qui n'a soin que de sa personne, toutefois on ne les empêche point de se marier; & même, quand c'est par l'aveu de leurs Officiers, ils sont exempts de coucher dans leurs chambres; mais tous les Vendredis ils sont obligez de venir faire parade à leur chambrée, & de se faire voir a leur *Wekilharg* ou Tresorier de la chambre, s'ils ne veulent perdre leur paye. Quand il leur naist quelque enfant, le Grand Seigneur leur augmente leur solde de quelques Aspres par jour.

Le corps des Janissaires n'est plus si considerable qu'autrefois: ils s'étoient rendus si formidables qu'ils ont bien osé se méler du gouvernement de l'Empire. Ils eurent la hardiesse en 1648. de deposer le Sultan Ibrahim, & de l'étrangler dans le Château des sept Tours; mais depuis ce temps-là les grands Visirs, pour conserver l'autorité de leurs Souverains, ou la leur-même, se sont étudiéz à abbaisser l'orgueil des Janissaires, & on a fait perir exprés les plus braves dans le Siege de Candie, permettant aux autres de se marier ou d'éxercer des métiers, contre l'ancienne Coûtume & Discipline des Janissaires, ce qui a beaucoup affoibli leur corps; car leur Place n'estant remplie que de Gens sans experience & accoutumés à l'oisiveté, ils ne sçavent par où se prendre pour soûtenir la fierté de leurs devanciers.

Comme la plûpart des Janissaires sont enfans de Chrétiens, pris en guerre, ou de libertins Turcs, c'est pourquoi ils ignorent la plûpart qui sont leurs parens, aussi c'est leur chambrée qui herite de leurs dépoüilles; ceux même qui sont Turcs, par un mouvement de pieté, laissent toûjours en mourant quelque chose à leur *Oda*? ce qui fait que ces chambres sont extrémement riches, mettant tout en interest à raison de vingt-cinq pour cent. Outre cela le grand Seigneur fait donner à ces chambrées, a bon marché, toutes les choses necessaires à la vie, aussi-bien pendant la guerre qu'en temps de paix; & c'est pour cela qu'elles nourissent les Janissaires à si bon marche.

Du Janisar Agasi.

LEs Turcs donnent le nom de *Janisar Agasi* à celui qui a le commandement general sur tout le Corps des Janissaires: cette Charge répond à peu prés à celle de nôtre Colonel general de l'Infanterie, quand elle étoit en pied sous les ordres de feu Monsieur le Duc d'Espernon. Cet Aga est le premier de tout les Agas ou Officiers d'Infanterie de l'Empire Otoman: son nom vient du mot Turc

Aga qui ſignifie un bâton ; & même dans les jours de ceremonie il en porte un en main, pour marque de ſon autorité ; & les Janiſſaires en portent auſſi un dans les grandes Villes pour marque de leur rang de ſervice.

Ce General étoit autrefois tiré d'entre les Janiſſaires, mais depuis que le Grand Seigneur a remarqué qu'il s'y faiſoit des brigues, & que ſon élection étoit ſuivie de jalouſie & de haine qui le rendoit quelquefois mépriſable à ſes Officiers, il le choiſit preſentement entre les *Ichoglans* de ſon Sérail.

Cet Aga a de paye par jour 16. cens Aſpres, ou 20. écus, & 7. à 10. mille écus par an pris ſur des *Timars* qui ſont affectés à ſa Charge ; il a auſſi preſque tous les jours des preſens du Sultan ; principalement quand ſes Janiſſaires ont bien fait leur devoir dans quelque occaſion conſiderable, mais quand il eſt aſſez heureux pour plaire à ſon Prince, c'eſt à qui lui fera des preſens pour parvenir par ſon moyen aux emplois, car en Turquie on ne donne point les Charges au merite, mais à celuy qui en donne plus de *Bourſes*, (qui eſt leur maniere de comter les grandes ſommes) chaque Bourſe étant d'environ cinq cens écus.

Ce Commandant ne marche guere dans Conſtantinople, qu'il ne ſoit ſuivi d'un grand nombre de Janiſſaires, principalement quand il eſt arrivé quelque facheuſe revolution à l'Empire ; car c'eſt dans ces momens que les Janiſſaires prennent leur temps pour demander leur paye, ou pour en avoir augmentation, menaçans de piller la Ville, ce qu'ils ont fait en pluſieurs rencontres. Cet Aga pour reſiſter à ces ſoulevemens & pour faire mieux executer ſes Ordres, ſe fait (dans ces occurences) accompagner de 30. ou 40. *Mungis* ou Prevoſt des Janiſſaires, avec 5. ou 6. cens de cette Milice, pour ſe ſaiſir des malfaicteurs & les faire conduire dans ſes priſons : car il a tout pouvoir ſur la vie des Janiſſaires, qu'il ne fait neanmoins mourir que de nuit, de peur de quelque ſoulevement par la compaſſion de leurs camarades : la *Falacque* ou baſtonnade ſur la plante des pieds eſt pour les moindres crimes. Mais quand leurs crimes meritent la mort, il les fait étrangler, ou coudre dans un ſac & jetter dans quelque Lac ou Riviere.

Quand le Janiſar-Agaſi meurt, ſoit de mort naturelle ou violente, tous ſes biens vont au profit du Treſor commun des Janiſſaires, ſans que le Grand Seigneur en touche un Aſpre.

Dans cette année 1684. le Grand Seigneur a élevé le Janiſar-Agaſi à la Charge de Generaliſſime de ſes troupes en Europe.

Des


343
IANISSAR AGASI.

Des Solaks ou Archers de la garde de Grand Seigneur.

CEs Archers qui n'ont pour Armes que le Sabre, l'Arc & les Fléches, ſont toûjours choiſis d'entre les plus adroits Arbaletiers des Janiſſaires, ils ſont tous d'une taille avantageuſe, & d'une phyſionomie agreable..

Leur nombre eſt d'ordinaire de quatre cent ; & leur principale fonction eſt d'être toujours auprés de la perſonne du Grand Seigneur, quand il marche en campagne ; & afin qu'il y en ait toujours de garde auprés de la perſonne du Sultan ; ils ſe partagent par bandes, afin qu'il s'en rencontre à tous les relais, les uns ſe rangeans à la droite & les autres à la gauche du Prince. Ceux qui ſe poſtent à la droite de l'Empereur, doivent être naturellement gauchez, ou doivent avoir acquis cette habitude de longue main, afin que quand l'occaſion ſe rencontre de décocher une Fléche, ils n'étonnent point le cheval du Sultan, ou ne luy tournent point le dos, qui eſt entre ces Infideles une tres-grande incivilité.

Ils ont auſſi le ſoin dans les Marches de ne laiſſer approcher qui que ce ſoit de la perſonnne du Sultan, ſans l'ordre de leur *Solak-Baſſi* ou Capitaine (qui dépend du Janiſar-Agaſi) toutefois a l'exception du grand Viſir, qui ſans leur permiſſion, peut venir à toute heure ſalüer le Sultan, pour lui communiquer les affaires.

Quand dans la marche des troupes le Grand Seigneur eſt obligé de paſſer quelques Rivieres, où il n'y a point de Pont, c'eſt aux *Solaks* chercher les meilleurs Guez, & à paſſer auprés du cheval du Sultan, & pour cela ce Prince leur donne à chacun la valeur d'un écu, s'ils ont eû de l'eau juſques aux genoux, ſi l'eau a monté juſqu'à la ceinture, ils en ont deux, & ſi elle a été aux mamelles ils en reçoivent trois, mais cela une fois ſeulement pour une campagne. Quand les Rivieres ſont fort groſſes, ils montent à cheval, & quelque hazard qu'il y ait, ils n'abandonnent jamais la perſonne du Sultan.

Leur paye eſt de douze ou quinze Aſpres par jour; ils ſont habillez deux fois l'année d'une Spahi ou ſur-tout de Damas de ſatin blanc qui leur tombe par derriere juſques à mi-jambe, dont ils retrouſſent les bouts à leur ceinture: ils portent en tête un *Boure* ou haut bonnet, broché d'or tout autour avec un tuyau d'argent doré, ou d'autre métail enrichi de quelque pierre pretieuſe ; ils font ſortir de ce tuyau les plus beaux plumages d'aigrette qu'ils puiſſent avoir, ce qui leur donne un bon air.


345
SOLAKS.

Des Ichoglans.

LEs Turcs par une politique toute particuliere, affectent de ne se servir que d'Esclaves Chrétiens preferablement a des serviteurs Turcs : fondées sur ce qu'aprés que ces mal-heureux Esclaves auront perdu le souvenir de leur Patrie, & l'amitié de leurs parens, ils n'auront plus d'autre but que les interests de leur Maistre ; ce qui ne se peut trouver que tres rarement dans un Valet libre, qui d'ordinaire n'embrasse les interests de son Maître qu'en tant qu'il y trouve mieux son compte. C'est aussi dans cette veuë, que le Grand Seigneur, pour se faire des Creatures qui lui soient entierement dévouées, a établi les Ichoglans qu'il éleve aux plus grandes Charges de l'Empire, selon qu'il les voit affectionés à son service ; car on en a vû monter jusqu'a celle de *Spahiler Agasi* ou General de la Cavalerie, qui aprés celle de grand Visir, de Mufti & de Bostangi, est la plus considerable chez les Otomans. On éleve les Ichoglans avec un grand soin dans les Serails de Pera, d'Andrinople, ou dans le grand Serail de Constantinople, & ils ont dans ces trois Palais, des Oda, où selon leurs differens genies, il se trouve des Maîtres qui les enseignent, les uns dans les Langues Turques, Arabes, Persiennes, &c. les autres dans les subtilitez de l'Alcoran ; ceux cy au maniment des Armes à feu, ceux-là à lancer le *Gerit* ou d'ard ; & d'autres à tirer & bander un Arc prestement, monter un cheval à poil, en un mot, à tout ce qui péut perfectionner un jeune homme. Ils ont d'ordinaire pour Chef un vieil Officier du Serail que l'on nomme *Capa Aga* qui leur fait faire leurs exercices, avec une severité presque incroyable ; leur imposant de rudes châtimens pour les moindres fautes, soit en leur faisant donner la *Falacque*, ou en les faisant jeûner au pain & à l'eau, ou bien en les fatigant par des emplois abjects ; car les Turcs tiennent pour maxime, qu'il est impossible qu'un Officier puisse bien commander, s'il n'a pas d'abord apris à obeïr,

L'habit des Ichoglans est simple, & fait d'un drap qui n'est ny trop gros ny trop fin, que les Anglois apportent à Constantinople. Quand les Ichoglans font quelque exercice violent, ils retroussent & attachent leur Doliman à leur ceinture laissant voir leur Caleçon qui est d'une maniere de treillis, ou de quelque peau passée en chamois.

Ils sont élevés fort sobrement, leur nouriture n'étant presque que de ris.

Ils ne parviennent aux charges qu'à l'âge de quarante ans, à moins que le Grand Seigneur par une grace toute particuliere n'en dispense celuy à qui il veut donner de l'employ.


347
ICHOGLANS

De Acanzi, Azapes, & Guastadours.

SOus les noms d'Acanzi & d'Azapes les Turcs comprennent presque tous les Fantassins Turcs qui servent volontairement dans les Armées du Grand Seigneur; avec cette difference que les Acanzi, quoy qu'ils n'ayent point de paye fixe non plus que les Azapes, sont neanmoins obligez d'aller à la guerre à cause de certaines exemptions & privileges qu'ils ont dans le lieu de leur residence.

Pour les Azapes ils n'ont ny paye ny privilege dans les Armées, & n'y subsistent que de ce qu'ils peuvent gagner à la petite guerre, étans au defaut de petits Tartares, les avantcoureurs ou enfans perdus des Turcs.

Les Officiers des Janissaires qui n'en font pas grand état, les exposent au premier feu des ennemis, & s'en servent à remuer, les terres dans les travaux d'un Siege, entassans, lors qu'ils sont tuez, leurs cadavres, comme des facines pour se couvrir dans les tranchées, & s'en servant comme de planches pour franchir un Fossé.

Quand les Janissaires se sont rendus Maîtres de quelque Ville où il y a un fort Château, ils se reservent d'ordinaire la défense du Château, & confient celle de la Ville aux Azapes, qui dans ces conjonctures ont cinq ou six Aspres de paye.

L'habillement des Azapes est fort court & leger, consistant, pardessus leur chemise & caleçon, en un Doliman & Spahi ou Just-au corps fort court: ils portent en tête un petit *Barentin* ou bonnet de Feutre ou de quelqu'autre étoffe approchante, capable de resister aux injures du temps.

Leurs armes sont un Sabre fort court, un Arc, & de fléches enfermées dans un Carquois penché sur un de leur costé. On met ordinairement quarante ou cinquante Fléches dans un Carquois, les bonnes Fléches sont de bois de Fraîne & on en a pour deux trois Aspres.

Les *Guastadours* sont des pionniers ordonnés pour le remuëment des terres, tant pour la défense du Camp, que pour la conduite des Travaux d'un Siege; les Turcs emploient d'ordinaire pour Guastadours des Armeniens ou des Grecs qu'ils font aller au travail à grands coups de Sabre ou de nerf de bœuf.

CHA-


348
ACANZI

CHAPITRE III.

De la Cavalerie Turque.

AVANT que d'entrer dans le détail de ce Chapitre, il eſt neceſſaire de remarquer que les Turcs appellent *Timars* & *Ziamets*, des fonds de terre deſtinés pour entretien de certaines Chapelles, Maladeries, Palais, Villages &c. dont les Sultans ſe ſont emparés ſur le Clergé & la Nobleſſe Chreſtienne dans les Pays qu'ils ont conquis. C'eſt par le moyen de ces Timars & Ziamets, que le Grand Seigneur entretient la plus grande partie de ſa Cavalerie.

Les Timars ſont de differente valeur, mais les plus riches n'excedent pas vingt mille *Aſpres* de rente, ce qui revient à ſeize ou dixſept cens liures de revenu, & les Ziamets ont pour le moins une ſemblable rente. Ceux qui ſont pourvûs des Timars ſe nomment Timariots, & ceux qui ont des Ziamets s'appellent *Zaims*.

Des Spahis.

LEs Turc donnent ce nom à un Corps de Cavalerie qui est d'ordinaire composé d'Ichoglans, de Chrestiens qui se sont faits Turcs, ou de Turcs effectifs.

Ces Spahis, qui sont environ au nombre de douze ou quinze mille en Europe sont partagez en deux troupes, dont la premiere, qu'ils nomment *Silhatari*, porte un Etendart jaune; & la seconde qu'ils appellent *Spahaoglari*, a un Etendart rouge.

Leurs Armes sont un Sabre, & une Lance, qu'ils appellent *Misrack* ils se servent aussi du *Gerit* ou Dard long de quatre à cinq pieds, & ferré par un de ses bouts, qu'ils dardent avec beaucoup d'adresse, & s'ils manquent leur coup, ils ramassent leur Dard sans sortir de la selle, quoique leur cheval coure à toute bride. Il y en a aussi qui portent une épée attachée à costé de la selle de leurs chevaux: d'aurre portent des Arcs & des Fléches, & quelques-uns des Pistolets & des Carabines. Quand le Grand Seigneur va en personne à la guerre, il fait d'ordinaire un present de cinq mille Aspres à chaque Spahis, & ils appellent cette liberalité *Sadack Ackchiasi*, ou don pour acheter des Arcs & des Flêches.

Lorsque ces Spahis marchent en campagne, ils suivent leur Etendart, mais sans observer aucun ordre, marchant confusément par petits corps tantost à la teste, ou à la queüe de la troupe.

La paye des Spahis est differente, mais en general elle va depuis douze Aspres jusques à cent par jour; & cette paye augmente assez souvent de deux Aspres aussi par jour, principalement quand un Spahis rend quelque service extraordinaire à l'Etat, ou pour autant de testes qu'il apporte des ennemis, ou pour les avis qu'il donne de la mort d'un Spahis, le Grand Seigneur faisant cette grace sur la paye du défunt, pour n'estre point trompé en continüant de payer les appointemens d'un homme mort.

Outre les deux trouppes de *Spahis* dont je viens de parler, il y en a encore quatre autres, qui ne se levent que dans les urgentes necessités de l'Etat: la premiere qu'ils appellent *Sag-Ulesigi*, porte un Etendard rouge & blanc; la seconde qu'ils nomment *Sol-Ulesigi*, a un Etendard blanc & jaune; la troisiéme à qui ils donnent le nom de *Sagureba*, a son Etendart vert; & la quatriéme qu'ils nomment *Sol-Gureba*, a le sien blanc: Toutes ces sortes de Spahis ont leur paye depuis douze Aspres jusqu'à vingt par jour, mais ils sont obligez à toutes sortes de services.

Des



SPAHIS.

Des Spahis de Timars *ou* Timariots.

LEs *Timariots* ſont des Cavaliers qui ſont obligez de ſervir à leurs dépens auſſi-toſt que les *Beiglerbeys* ou Gouverneurs de Province leur en ſont faire le commandement au nom du Sultan, à cauſe des fonds de terre dont ils jouiſſent, dont le revenu eſt affecté à ce ſervice.

Il y a deux ſortes de Timariots, les uns que l'on appelle *Tezkerebir*, & les autres *Teskeretis*.

Les Tezkerebir reçoivent les proviſions de leur Timar de la Cour du Grand Seigneur; mais le plus grand revenu de ces Timars ne doit point exceder dix-neuf mille neuf cens quatre-vingts dix-neuf Aſpres.

Les Teskeretis prennent leurs Lettres du Beiglerbey, & le revenu de leur Timar eſt d'ordinaire depuis trois mille, juſqu'à ſix mille Aſpres.

Quand les Timariots vont à la Guerre ils ſont diſperſez par Regimens, qui ſont commandez par des *Alai-Begler*, qui répondent à peu prés à nos Meſtres de Camp. Les Regimens des Timariots ſont diſtinguez par les differentes couleurs de leurs Etendards; & ils ſe ſervent auſſi de Timballes dans leurs Marches; ils nomment les Timballes *Tabel-Alem*.

Chaque Timariot en allant à la Guerre eſt obligé de conduire avec luy & à ſes frais, autant de *Gebelus* ou Cavaliers, qu'il a de trois mille Aſpres de revenu, & de plus il doit avoir trois ou quatre paniers pour chacun de ſes hommes; car outre que les Timariots doivent combattre comme les Spahis, ils ſont obligez de fournir la terre, les pierres ou autres materiaux, qui ſervent à la conduite des Tranchées & à l'élevation des Batteries d'un Siege, durant que les Janiſſaires en appuyent la teſte, & qu'ils ſont aux mains avec les Aſſiegez.

Les Timariots dans les preſſantes neceſſitez de l'Empire ſervent ſur Mer. Mais ſoit que la Guerre ſe faſſe ſur Mer ou ſur Terre, quand il y en a, ils ne peuvent ny eux ny ceux qu'ils ſont obligez de fournir, eſtre diſpenſez du ſervice perſonnellement; car quand meſme ils ſeroient malades, vieux ou jeunes, il n'y a point d'excuſe, on les porteroit à l'Armée en litiere ou dans des paniers, principalement quand le Grand Seigneur marche en Campagne.

Des Zaims.

LEs *Zaims*, sont des Cavaliers ou Siegneurs Turcs tres-considerables dans le Pays, à cause du Privilege de leurs *Ziamets.*

Le moindre revenu d'un Ziamet est de vingt mille Aspres, & le plus riche est de quatre-vingts & dix-neuf mille neuf cens quatre-vingts dix-neuf; car s'il montoit à un Aspre de plus, il seroit aussi-tost appliqué au revenu d'un *Sangia-Bey* ou Bacha, dont la qualité repond à peu prés à celle d'un de nos Comtes.

Les *Zaims* servent tres-rarement sur Mer, aimant mieux payer une certaine taxe qu'on en exige pour l'exemption; mais quand ils marchent en Campagne, ils doivent estre accompagnez d'autant de Cavaliers qu'ils comptent de fois cinq mille Aspres dans le revenu de leur Ziamet, de sorte que celuy qui a trente mille Aspres de revenu doit mener avec luy six Cavaliers, & s'il en reçoit soixante mille, il doit avoir douze Cavaliers.

Quoique que les Turcs soient fort soigneux d'obliger les Timariots & les Zaims pendant le service d'estre accompagnez du nombre de *Gebelus* ou Cavaliers qu'ils doivent fournir, neanmoins quand ils parlent de la force de leurs Trouppes, ils ne comptent un Zaim & tous ses Cavaliers, que pour un *Selictar* ou Sabre.

Lorqu'un Zaim marche en Campagne, il doit se fournir de Tentes & en avoir une particuliere pour faire sa cuisine, & une autre pour servir d'Ecurie.

Les Zaims aussi bien que les Timariots en allant à la Guerre, marchent sous le commandement de leur *Alai-Begler* ou Mestres de Camp; ces Mestres de Camp dépendent d'un Bacha qui leur tient lieu de Colonel General; mais dans les grandes affaires, ce Bacha est obligé de conferer avec le *Seraiker* ou General de l'Armée; qui est d'ordinaire le Grand Visir.

Des Etendards des Turcs.

LES Turcs, comme j'ay remarqué cy-devant, se servent d'Etendards de differentes couleurs pour distinguer chaque gros de leur Cavalerie, mais en general ils en ont un pour toute l'Armée que les Chrestiens nomment le *Grand Etendard.*

Le Grand Etendard que le Roy de Pologne a gagné sur ces Infideles en 1683. au passage de *Kalemberg*, est icy representé avec sa Figure & les lettres qui sont brodées sur le principal costé.

Cét Etendard est haut de sept ou huid pieds, il est d'une Etoffe verte & rouge, tissu d'or & de soye, avec une Devise écrite en lettres Arabesques, que l'on lit ainsi en cette Langue, *L'a allah-be illa allah Muhamed resul A'lah.* Ce qui signifie, *Il n'y a point d'autre Dieu que le seul Dieu, & Mahomet est envoyé de Dieu.*

Aux quatre coins de cét Etendard sont aussi écrits les noms de *Albuquer*, & de *Omar*, qui sont les deux Successeurs de Mahomet. La pomme de cuivre doré, qui est au haut de l'Etendard, est de la grosseur des deux poings, & c'est ce métail aussi-bien que la Devise, qui nous fait douter si c'est l'Etendard que les Turcs appellent *Bajarac* ou Etendard de Mahomet; car ceux qui nous on parlé du *Bajarac*, disent que sa Divise qui est en lettres Arabesques, marque ces mots *Nasrum min Allah*, pour signifier *l'Aide de Dieu*, ce qui est bien different de celuy qui a esté pris par le Roy de Pologne & envoyé au Pape, qui l'a fait attacher à la voute de l'Eglise de saint Pierre auprés d'un autre, qui a esté gagné sur ces Infidelles à la Bataille de *Chotzen*, il y a quelques années.

La Baniere que les Turcs nomment *Bajarac*, est gardée soigneusement au Serail de Constantinople dans une Armoire pratiquée dans le mur qui est du costé droit, quand on entre dans la chambre où est le lit destiné à coucher le Grand Seigneur en Esté.

Les Turcs croyent que cét Etendard a esté apporté du Ciel & donné à Mahomet dans le temps qu'il faisoit la guerre aux *Gaurs*, ou Princes Chrestiens, comme une marque infaillible de sa victoire.

Par un usage qui est passé en Loy dés le moment que le Grand Seigneur (pour des affaires de la derniere importance) fait exposer cét Etendard, tous les Turcs, qui ont atteint l'âge de sept ans, sont obligez de prendre les armes & de se rendre sous cette Baniere, s'ils ne veulent passer pour ennemis de Mahomet, & estre privez du titre de *Musulmans* ou de veritables croyans.

L'exposition de cette Baniere a souvent servi à tirer les Princes Ottomans de tres-mechantes affaires.

Du



Du Tug

LES Turcs appellent *Tug* une maniere d'Etendard, qui consiste en une queuë de cheval attachée & arrétée par un bouton d'or à un bâton ou demi-pique.

Ceux qui en racontent l'origine, disent que les Chrestiens ayant un jour livré Bataille aux Turcs, ces Infideles furent obligez de plier par la valeur des Chrestiens qui leur avoient mesme au plus fort de la meslée enlevé leur Grand Etendard; ils ajoûtent que le General des Turcs au desespoir de voir fuir ses Trouppes & outré de la perte du grand Etendard, abbatit d'un coup de sabre la queuë d'un cheval qu'il attacha au bout d'une demi-pique, puis la tenant à sa main, il se mit à courir vers les fuyards, en criant: *Voicy le Grand Etendard, qui m'aime me suive*, à l'instant les Turcs reprenant courage, & s'estant ralliez revinrent à la charge & gagnerent la Bataille, où ils recouvrerent leur Etendard.

D'autres disent que six mille Turcs ayant esté faits prisonniers dans une bataille, trouverent le moyen d'échaper & ensuite combattirent si bien, qu'ils regagnerent un autre bataille. Mais pour avoir plus de facilité à se discerner, ils s'aviserent de couper une queuë de cheval qu'ils mirent pour Etendard; & s'estant joints à quelques troupes de leur party, ils continuerent d'arborer ces *Tugs* ou queuës; & la victoire ayant suivi ces nouveaux Etendards, les Turcs les regardoient comme un heureux presage, & depuis ce temps-là ils ont affecte d'en porter à la guerre pour mieux animer leurs soldats.

Quand le Grand Seigneur marche en Campagne pour aller à la Guerre, on porte devant luy sept de ces Tugs, & quand il est campé on les pose devant sa tente du costé où est la marche de l'Armée.

Le Grand Visir a le privilege d'avoir trois de ces Tugs.

Les trois principaux Bachas de l'Empire, à sçavoir celuy de *Bagdet*, celuy *du Caire*, & celuy de *Bude*, ont la permission de se servir de cette marque d'honneur dans le détroit de leur Jurisdiction.

Les *Bachas* qui ne sont pas Visirs ont le Privilege d'en avoir d'eux.

Les *Beys* qui sont au dessous des Bachas n'en portent qu'un.

Dans le bas relief qui est au dessous du tombeau de Jean Casimir Roy de Pologne, dans l'Eglise Abbatiale de saint Germain des Prez de cette Ville, on voit ce Monarque à la teste de sa Cavalerie, qui a pour Etendard un *Tug* fait de la mesme maniere que celuy qui est icy représenté.


359

Des Dellis, Segbans, Muhlagi, &c.

Les Turcs donnent le nom de Dellis à certains Cavaliers de *Bosnie*, & *d'Albanie* qui suivent volontairement les Armées du G. S. sans aucune solde. Ils sont si temeraires que quand ils se sont une fois engagez dans un Party, qu'il n'y a crainte de chastiment qui les en puisse faire desister. Et c'est justement pour ces raisons que les Turcs leur ont donné le nom de *Delli*, qui signifie en leur langue fol hardy.

Ceux qui veulent obtenir ce nom qui est en Turquie en grande reputation, sont tous gens de grande taille, robustes, & d'une phisionomie fiere, avec de grandes moustaches. Ils sont obligez par honneur à s'éprouver dans les plus grands perils, afin de donner quelque marque de leur bravoure qui passeroit pour mediocre, si elle n'estoit du moins cettifiée par la mort de huit ou de dix Cavaliers Ennemis.

Leur habillement est bizarre. Ils portent un juppon & de longues & larges chausses qu'ils apppellent *Salvares*, le tout fait de la peau de quelques jeunes Ours, le poil mis en dehors. Ils portent en teste une maniere de bonnet a la Georgienne pendant sur les épaules, fait de la peau de quelque Leopard bien moucheté : Dans les jours de parade, ils enrichissent le devant de ce bonnet de la queuë d'un Aigle en forme de bouquet de plume, & mettent sur leur rondache les aisles du mesme Oyseau, leur chaussure consiste en des brodequins de maroquin jaune, pointus par le devant, & fort haut par le derriere ferrez par le dessous; ils attachent des éperons qui ont prés d'un pied de longueur pour piquer leurs chevaux aux gras des cuisses, car ils montent leurs chevaux fort court. Leurs Armes sont d'ordinaire le Sabre, la Lance & une Hache d'Armes; & il s'en trouve quelques-uns qui portent des Pistolets.

Les Sanjacs, les Beiglierbeys s'en servent d'ordinaire pour leur garde à cause de leur fidelité & de leur bravoure, ils leur donnent de paye par jour 12. ou 15. Aspres, & les montent avantageusement.

Il y a encore quelque autre sorte de Cavalerie ches les Turcs, comme les *Segbans* & les *Muhlagi*.

Les Segbans ont d'ordinaire soin de la garde du Bagage de la Cavalerie, & sont à peu prés comme nos Dragons, leur paye outre leur nourriture est de trois ou quatre écus par Lune ou mois.

Les Muhlagi font profession d'estre bons hommes de cheval, ils servent d'ordinaire les Beiglerbeys, mais comme les uns & les autres ne sont pas des corps considerables, je me dispenseray d'en parler davantage.


361.

Des Petits Tartares.

SOus le nom de petits Tartares on entend parler en general de tous les peuples qui habitent entre la partie Meridionale de la Moſcovie & les bords Septentrionaux de la mer Noire; mais en particulier les Petits Tartares dont nous parlons icy, ſont ceux qui habitent ſeulement dans l'ancienne Cherſoneſe *Taurique* nommée aujourd'huy Crimée, & quelques autres lieux ſitués à l'Orient, le long, & vers les embouchures de la riviere de Nieper.

Ces Petits Tartares ſont la plû-part ſous l'obeïſſance d'un *Han* ou *Can*, qui eſt électif, & neanmoins toûjours tiré d'une meſme famille, le Prince qui eſt éleu eſt confirmé dans ſa dignité par le Grand Seigneur.

On tient que ces deux familles ont fait un traité ſecret, par lequel le Grand Seigneur entend que ſi les maſles de la famille Ottomane viennent à manquer, ils ayent pour ſucceſſeurs les maſles de celle du Han. Reciproquement le Han s'eſt obligé que quand le Grand Seigneur ira commander en perſonne ſes Trouppes d'Europe, il l'accompagnera avec une Armée de cent mille Tartares; mais ſi c'eſt ſeulement le Grand Viſir ou quelque Bacha qui commande les Trouppes Ottamanes, le Han ne ſera obligé que d'y envoyer un de ſes fils avec quarante ou cinquante mille hommes.

Les Petits Tartares ſont habillez fort ſimplement, leur habit conſiſte d'ordinaire en des chauſſes longues & fort étroites à la Matelotte, avec une maniere de caſaque ſans plis tres-propre pour aller à cheval, & qu'ils retrouſſent fort proprement, quand il s'agit de galopper ou de combattre. Ils portent la pluſpart en teſte un long bonnet pointu fait de laine.

Les Armes de ces Peuples ſont le Sabre, l'Arc, les Fléches & le Dard, & le plus ſouvent ils n'ont dans les grandes executions que leur Sabre. Ils ſont tous gens de belle taille, forts, robuſtes, d'un regard ſauvage, terrible & fort inhu-

inhumains. Ils ſont infatigables ,vivans comme des beſtes, mangeans la chair des chevaux & des chiens ſans ſe mettre en peine de quelle maladie ils ſont morts. Pour faire cuire la chair de cheval, ils ſe contentent de la couper par tranches, & de la mettre ſous la ſelle des chevaux qu'ils montent ; de ſorte que la peſanteur du Cavalier & la chaleur naturelle du cheval qui galoppe l'ayant cuitte en quelque façon, ils la mangent comme un tres-bon mets.

Les Turcs ſe ſervent des Petits Tartares comme d'Enfans perdus ou d'Avant-coureurs de leurs Armées. Quand ils ont deſſein de deſoler un Païs où ils ne veulent pas porter la Guerre ; ces Petits Tartares qui marchent ſans ordre Militaire, entrent dans les lieux par ſurpriſes montez ſur des chevaux d'une viteſſe preſque incroyable, & qui ſont auſſi-bien que leurs Maiſtres accoûtumés à paſſer pluſieurs journées ſans boire & ſans manger.

D'abord que ces Barbares ſont entrez dans quelque lieu, ils commencent à y mettre le feu pour faire diverſion, & pillent & déſolent enſuite ſans aucune pitié ny diſtinction des lieux Sacrez ou Profanes, & ſans épargner la dignité, l'âge ny le ſexe ; car ils enlevent juſqu'aux enfans de la mammelle, & viennent enſuite vendre tout ce butin en Turquie.

CHAPITRE IV.

De l'Artillerie & des principales Charges d'Empire Ottoman.

QUOYQUE les Turcs aiment naturellement beaucoup plus l'usage des Fléches, que celuy des armes à feu, neantmoins ils font grand estime de l'Artillerie; & l'on peut dire à l'avantage de ces Infideles, qu'ils ont esté les premiers qui ont trouv l'invention des Mortiers; & mesme l'on en attribuë la gloire au Sultan Mahomet second, ainsi que l'on le peut remarquer dans Chalcondile Livre huitiéme.

Du Topgi-Bachi *ou grand Maiſtre de l'Artillerie Turque.*

CETTE Charge eſt une des principales de l'Empire Ottoman, & celuy qui l'exerce eſt d'ordinaire un des Gendres du grand Seigneur, ou une des principales Creatures du grand Viſir.

Le nom de *Topgi-Bachi* ou *Topidgi-Bachi*, dérive de celuy de *Tope*, qui en langage Turque ſignifie un Canon, & du mot de *Bach* qui dans la meſme Langue ſignifie un Seigneur, Chef ou Commandant; la combinaiſon de ces deux noms forme celuy de *Topgi-Bachi*, ou Commandant du Canon.

La Charge de cette Officier eſt fort lucrative, car outre ſes apointemens qui montent preſque à un million d'Aſpres, elle a droit de prendre & de faire caſſer en pieces toutes les cloches qui ſe rencontrent dans les Villes Chreſtiennes qui tombent ſous la domination des Turcs, afin d'en employer le débris pour la fonte de leur Artillerie.

Le *Topgid-Bachi* à ſous luy le *Dukigibaſchi* ou Maiſtre des *Topchis*, qui ſont les Canoniers & les Fondeurs; ceux-cy ont un *Kiatib* particulier ou Commiſſaire, qui leur fait faire montre tous les mois.

Ce grand Maiſtre de l'Artillerie Turque commande auſſi au *Tzegebetzi-Bachi* ou *Geli-Bachi*, qui eſt l'Intendant des Armes, ou Chef des *Gebegis* ou Armuriers. Quelquefois le *Tzader-Meter-Bachi* ou le ſur-Intendant des Tentes, & le *Tzalitzi-Meter-Bachi*, qui commande aux Trompettes & aux Tambours le l'Armée, dépendent du *Topgi-Bachi.*

De


367

Des Topchis.

SOus ce nom les Turcs comprennent generalement tous ceux qui ſont employez à la Fonte de l'Artillerie, & deſtinez à la charger, & à y mettre le feu.

Comme l'Empire Ottoman eſt d'une vaſte étenduë, ces Infideles ne conduiſent point de groſſes Artilleries dans leurs Armées, principalement quand ils portent la guerre d'une frontiere à une autre, parce que la lenteur des Charois, tirez par des Bœufs, & le manquement des Chevaux propres au colier (qui ſont tres-rares en Turquie,) feroient avorter leurs entrepriſes, ſur tout quand il faut paſſer par des païs coupez de Montagnes ou de Mareſcages; auſſi ne voit-on ordinairement dans leurs Armées que des pieces de huit ou douze livres de bales, à cauſe de la legereté de leur train.

Mais quand ils ont deſſein de former quelque Siege conſiderable, ils font porter en *Saumon* ſur des Chameaux, le métail propre à fondre leurs Canons; & dans les Villages plus voiſins du Camp, les *Topchis*, qui en ces occaſions ſont en grand nombre, jettent en moule des pieces de differens calibres, & il s'en trouve dont le boulet a quarante poûces de diametre.

Ces pieces ſont belles, & jettées tres-proprement; le colet, la friſe, & la culaſſe, ſont enrichis de quantité de moulures qui repreſentent des Plantes ou des Fruits; car il eſt défendu aux Turcs par leur *Alcoran*, de repreſenter aucune Figure humaine, de crainte qu'un jour Dieu n'oblige l'ouvrier à y mettre une ame, ou ne le condamne aux peines d'Enfer.

Les Turcs ſont tres-mal adroits dans la conſtruction des plate-formes de leurs batteries, & dans la maniere de pointer leurs Pieces; auſſi quand ils peuvent avoir quelques Canoniers Chreſtiens, ils les careſſent autant qu'il leur eſt poſſible, mais ils leur ſont toûjours ſuſpects, s'il ne ſont Renegats.

Des


369

Du grand Visir.

ON appelle en Turquie le grand Visir *Vizir-Azem*, c'est à dire, Chef du Conseil, ou le premier Ministre d'Etat.

A proprement parler, celuy qui est honoré de cette dignité est le Lieutenant general de l'Empire Ottoman, & aprés le grand Seigneur il a tout pouvoir dans les Armées, & sur toutes les Charges qui ne regardent point la judicature.

Il porte d'ordinaire dans son sein le seau du grand Seigneur, sur lequel est le nom de ce Monarque; & c'est en vertu de ce seau que sans observer aucune formalité, il peut lever tous les obstacles qui s'opposent à son administration. Il donne & oste à son gré (quoy qu'au nom du Sultan) les Gouvernemens des Provinces & les autres emplois de l'Empire. Il en faut excepter les Bachas qu'il n'ose deposer, sans en conferer auparavant avec le grand Seigneur, dont il éblouït pourtant l'esprit par des raisons fausses ou vrayes, principalement quand les armes Ottomans ont fait sous ses ordres ou sous sa conduite quelque progrés important; mais si elles souffrent quelque perte considerable, il court risque de la vie, comme il est arrivé recemment au grand Visir *Mustapha Cuproglou* qui pour avoir levé le siege de Vienne en 1682. a esté étranglé dans Bellegrade sur la fin de la mesme année.

Le premier Visir a ordinairement une grande suite, & plus de deux mille Officiers domestiques. Quand il paroist en public dans quelque ceremonie extraordinaire, il porte au devant de son Turban deux Aigrettes enrichies de diamans & d'autres pierreries, & quand il marche pour la guerre on arbore devant luy trois *Tug* ou queuës de cheval, ainsi que je l'ay déja remarqué.

Son pouvoir, quoy que fort grand, ne s'estend pas sur la vie des Bachas, qu'il ne peut faire mourir, sans estre autorisé d'un ordre écrit de la main propre du Sultan. Il ne sçauroit mesme disposer de la vie des Soldats sans la participation de leurs Chefs.

Dans les affaires importantes qui se decident dans le **Divan** ou Chambre du Conseil, le grand Visir est toûjours accompagné de six autres Visirs que l'on appélle Visirs du Banc, ceux-là n'entrent au Divan que pour dire leurs avis.

De



GRAND VISIR.

De la Charge de Caïmacan.

DAns l'Empire Ottoman il y a deux Caïmacans, un qui est toujours auprés du Grand Seigneur, l'autre qui reside à Constantinople comme Gouverneur de la Ville, & comme Lieutenant du grand Visir, dont il est ordinairement la creature.

Le Caïmacan de Constantinople doit estre homme courageux, intrepide, & capable de resister aux insultes des Janissaires & des autres trouppes qui se pourroient mutiner en l'absence du grand Visir, sous pretexte du méchant gouvernement des Ministres.

Quand il arrive quelque affaire épineuse, principalement entre les gens de guerre ou entre les Ambassadeurs, il en donne aussi-tost avis au grand Visir, ou bien il va reçevoir les ordres du Grand Seigneur.

Quand le grand Visir sejourne à Constantinople, le Caïmacan de la Ville n'a aucune autorité.

Au commencement de l'année 1682. le Grand Seigneur a élevé un Caïmacan à la Dignité de grand Visir.

Des Bachas.

DAns tout l'Empire Ottoman il n'y a que le grand Visir qui par excellence porte purement & simplement le nom de Bacha, quand même il auroit le malheur d'estre *Mansul*, ou degradé de sa Charge. Pour les autres Bachas on ajoûjte toûjours leur nom propre, ou celuy de leur Gouvernement.

Il y a dans l'Empire Ottoman sept Bachas principaux, qui portent aussi la qualité de Visirs. Mais qui ne se mélent d'autre chose que du gouvernement de leurs Provinces, dont quelques-unes ont porté autrefois le titre de Royaume, & que les Turcs designent seulement par le nom de leurs Villes capitales, comme de Bagdet, du Grand Caïre, de Bude, &c.

Les appointemens de ces principaux Ministres ne se prennent pas sur le *Hasna* ou Tresor qui est dans la cour du Serail de Constantinople ou l'on tient le Divan, mais ils sont assignez sur plusieurs Timars.

De

Des Beglerbeys,

LE mot de *Beglerbey* en langue Turque signifie Seigneur des Seigneurs, & le mot de *Beglerbelic* veut dire un gouvernement d'où dépedent plusieurs *Sangiacats* ou manieres de Comtez, dont les Maîtres sont appellez *Sangiacs* ou Seigneurs d'Etendard, à cause que quand ces *Sangiacs* vont à la guerre, ils conduisent la Cavalerie de leurs Provinces & ont pour Etendards des *Tugs* ou queuës de cheval.

Les Beglerbeys ont sous eux des *Tefterdars* ou Tresories dans chaque Sangiacat, & des *Soubassis* qui sont comme Lieutenans ou Prevots logez par les petites villes: ils ont encore au dessous d'eux des *Flambolers*, ou Capitaines de deux, ou trois, quatre, & cinq cens chevaux qui sont envoyez par les Beglerbeys ou Sangiabeys aux lieux necessaires, afin de pourvoir promptement aux affaires qui surviennent.

Les Beglerbeys sont distinguez en *Hasile Beglerbeys* & en *Saliane Beglerbeys*.

Les Hasile Beglerbeys sont ceux qui ont un certain revenu assigné sur les Villes, sur les Bourgs & sur les Villages qui relevent de leur Gouvernement, & sont au nombre de vingt & deux.

Le premier de ceux d'Asie est celuy d'Anatolie avec un million d'Aspres d'apointement, il fait ordinairement sa residence dans la ville de *Kiotahi* ou *Chioutai.*

Le second est de *Caramanie*, & a d'apointement six cens soxiante & quatorze mille Aspres, il fait sa residence dans la ville d'*Iconium.*

Le troisiéme est de *Diarbekir* avec un million deux cens mille six cens soixante Aspres.

Le quatriéme est celuy de *Scham* ou de *Damas* qui a un million d'Aspres.

Le cinquiéme est celuy de *Sivas* & a neuf cens mille Aspres.

Le sixiéme est d'*Ersserum*, & a un million deux cens mille six cens soixante Aspres.

Le septiéme est de *Wan* ou *Van* & a un million cent trente-deux mille deux cens neuf Aspres.

Le huitiéme est de *Tebildir* sur les frontieres de Georgie, & a neuf cens vingt-cinq mille Aspres.

Le neuviéme est de *Schebrezul* en Assyrie, & a un million d'Aspres

Le dixiéme est de *Halep*, il a huit cens dix-sept mille soixante & douze Aspres.

Le onziéme est de *Marach* auprés de l'Euphrate, & a six cens vingt-huit mille quatre cens cinquante Aspres.

Le douziéme eſt de *Kibros* ou Cypre, & a cinq cens mille ſix cens cinquante Aſpres.

Le treiziéme eſt de *Tarobolos Scham* ou de *Tripoli* de *Syrie*, & a huit cens mille Aſpres.

Le quatorziéme eſt de *Terbozan* ou de *Tribiſonde*, & a ſept cens trente quatre mille huit cens cinquante Aſpres.

Le quinziéme eſt de *Kars*, & a huit cens vingt mille ſix cens cinquante Aſpres.

Le ſeiziéme eſt de *Moſul* ou de *Ninive*, & a huit cens quatre-vingts un mille cinquante ſix Aſpres.

Le dix-ſeptiéme eſt de *Rika* & a ſix cens ſoxiante mille Aſpres.

Le dix-huitiéme qui eſt le premier Beiglerbeys d'Europe, eſt celuy de *Rumili*, qui a de revenu un million & cent mille Aſpres.

Le dix neuviéme eſt la Charge du *Kupudan* ou du Capitaine general de la Mer Blanche, & a huit cens quatre-vingt mille Aſpres.

Le vingtiéme eſt de *Bude* dont on ne ſcait point preciſement le revenu.

Le vingt-uniéme eſt *Themeſwar*, de qui les appointemens ne ſont pas connus.

Le vingt-deuxiéme eſt de *Boſna* en *Sclavonie* dont on ignore auſſi le revenu.

Les *Saliane Beglerbeys* ſont ceux qui tirent leurs appointemens des deniers qui ſont levez dans les Provinces de leurs Gouvernemens par les Officiers du Grand Seigneur, de ſorte qu'on peut dire qu'ils ſont payez de l'Epargne du Prince, auſſi-bien que les *Sangiacs* ou Seigneurs particuliers de ces Provinces là & la milice du païs.

Les plus conſiderable de ces Saliane Beglerbeys ſont ceux du Grand *Caire*, de *Bagdet*, de *Temen* dans l'Arabie heureuſe, de *Habelech* ſur la frontiere des Abyſſins, de *Boſra* ſur les frontieres de Perſe, de *Labſa* ſur les frontieres d'Ormus, &c.

On remarquera que les Turcs donnent la qualité de *Kul* ou d'Eſclave du Prince au grand Viſir, aux Bachas, aux Beglerbeys, & generalement à tous ceux qui reçoivent des gages de l'Epargne & des appointemens affectez à quelque Charge dépendante de la Couronne; Cette qualité eſt tres-eſtimée parmy les gens de guerre, car tous ceux qui en ſont reveſtus, peuvent impunement & de pure autorité inſulter, batre & maltraiter le peuple ſans qu'on oſe s'y oppoſer.

CHA-

CHAPITRE V.

Des Troupes Turques: De leur maniere d'attaquer & de défendre les Places.



AVANT que de m'engager dans ce Chapitre, on remarquera que le grand Seigneur est seul Maître absolu de tous les Chasteaux & Places de son Empire, qu'il n'en donne le gouvernement qu'à ceux qui luy en offrent plus d'argent (& seulement pour une année de joüissance,) ce qui oblige les Gouverneurs à exercer des violences extraordinaires sur les peuples qui leur sont soûmis, & sur les personnes qui passent par leur gouvernement; ainsi dans le peu de temps qu'ils ont à commander, ils amassent dequoy payar ce qu'ils ont promis, & encore quelque chose de plus, & se mettent en état de faire des presens aux principaux Officiers de la Porte, pour en obtenir quel-qu'autre Gouvernement plus considerable; car en Turquie on ne donne rien au merite; & c'est aussi pour cela que les Turcs sont si avides d'argent, que pour en avoir il n'y a rien qu'ils n'entreprennent: quand ce seroit mesme au préjudice de leur parole: en un mot ils ne font rien que par interest.

Des Trouppes & Armées du Grand Seigneur.

LEs Trouppes de l'Empire Ottoman ſont d'ordinaire compoſées de Turcs, de Grecs & d'autres Chreſtiens, pris ou enlevez de force, & faits Janiſſaires, comme nous avons dit.

Les Trouppes Auxiliaires des Turcs ſont des Circaſſiens, des Curdes, petits Tartares, Moldaves, Valaches & Tranſilvains.

On croit que l'Armée la plus nombreuſe que ces Infideles ayent miſe ſur pied en Europe, eſtoit celle qu'Oſman conduiſit en Pologne où elle eut du pire: On la faiſoit monter à cinq cens mille hommes. Celle que le Grand Viſir *Muſtapha Culoglou* a amenée au Siege de Vienne en 1683. eſtoit eſtimée de cent cinquante mille perſonnes, y ayant fait venir la plus grande partie des forces d'Aſie & d'Afrique.

Ce n'eſt pas que le grand Seigneur n'en puiſſe faire encore de plus conſiderables, principalement quand il s'agit du *Neſirhan*, ou de la défenſe de la Religion Mahometane: car alors tous les Turcs ſont obligez de prendre les armes.

L'invention des Timars & Ziamets eſt un moyen admirable pour mettre en peu de temps une Armée ſur pied; car lors que le grand Seigneur ſe reſout à la guerre, il n'a pas beſoin d'avoir l'argent à la main & de faire battre la Caiſſe pour faire des Trouppes, il ſuffit qu'il mande aux Beglerbeys qui ſont ſur la route du païs où il veut porter la guerre, de faire aſſembler leurs Timariots & leurs Zaims, & de lever le cinquiéme de tous les maſles propres à porter les Armes; ce qui fournit d'autant plus de monde, que le païs eſt plus ou moins peuplé, car pour des Janiſſaires leurs chambrées ſont toûjours complettes.

L'équipage des Trouppes Turques eſt fort ſimple; & pourveu que les hommes ayant des tentes, ils ſont bien équipez, les ſieges, les tables & les bois de lits leur ſont fort inutiles, eſtant accoûtumez de manger aſſis ſur terre, une ſimple paillaſſe ou matelas avec une méchante couverte, leur ſervent de lit.

Leur

Leurs Armées eſtant en marche ne logent jamais dans les villes, Bourgs ou Villages, mais elles campent ordinairement en un lieu où il y ait de l'eau, & de l'herbe pour nourrir leurs chevaux, car les Turcs ne preparent point de Magazin pour la ſubſiſtance de leurs Trouppes, & ne ſe ſervent point d'Eſtapes ; mais quand le grand Seigneur à déterminé route, le grand Viſir fait ſçavoir à tous les *Cadis* ou Juges, & à tous les *Imans Moulas*, ou Curez & Preſtres Turcs, des Villes, Bourgs & Villages qui ſe rencontrent dans l'étenduë de huit ou dix lieuës de la route, de faire conduire dans un lieu & dans un jour nommé une quantité preſcrite des vivres ou fourages moyennant un certain prix ; ce qui eſt ſuivy d'une prompte obeïſſance.

Quand le grand Seigneur va en perſonne à la guerre, il mene avec luy generalement tous les Janiſſaires & Spahis qui ſont leur reſidence à Conſtantinople, que l'on fait monter à plus de trente-cinq mille hommes. Mais quand il n'y a que le grand Viſir, ou quelqu'autre Bacha qui commande, il n'en marche pas la moitié.

L'Avant-garde des Turcs n'eſt pas le poſte d'honneur dans la marche de leurs Trouppes, auſſi chez eux ce premier corps n'eſt d'ordinaire compoſé que de Curdes, de petits Tartares, d'Arcangis &c. qui courent & deſolent le pays ennemi, & qui ſouvent ſont battus pour ſe trop écarter du gros.

Les Armées des Turcs font rarement alte dans leur marche, & continüent d'ordinaire tout d'une traite le chemin qu'elles ont à faire en un jour, ſe rafraîchiſſans de fruits & d'eau en marchant ; & ſur le ſoir ils font leur principal repas avec un ſilence admirable, ce que l'on attribuë à leur ſobrieté naturelle & ſur tout à l'abſtinence de vin ; car il eſt défendu aux Trouppes d'en apporter ſur peine de la vie, & meſme le General détache des Officiers qui marchent deux ou trois jours devant l'Armée pour faire fermer toutes les tavernes qui ſont ſur la route, & faire publier que perſonne ne ſoit aſſez hardi de porter du vin aux Trouppes ſur peine de la vie.

Dans la marche un Turc n'oſeroit rien enlever, & la police y eſt ſi bien établie que s'il a beſoin de quelque choſe, il faut qu'il l'achete du payſan au prix taxe ; ce qui fait que l'on ne voit point de deſordre, & qu'on n'entend point de plaintes.

De

De quelle maniere les Turcs font la guerre.

IL ſemble que chaque Nation ait une diſpoſition particuliere pour faire la guerre d'une maniere differente; par exemple le François aime l'attaque à cauſe de l'impetuoſité de ſon naturel ; l'Eſpagnol par ſon humeur flegmatique, eſt propre à la défenſe d'une Place; l'Allemand par l'avantage de ſa taille affecte la Cavalerie & ſe plaiſt dans les rencontres & dans les Batailles; le Suiſſe par ſa vigeur & par l'uſage de ſa longue & large épée, eſt propre à la conſervation d'un poſte : Mais pour ce qui eſt des Turcs, on n'a pas encore pû découvrir quelle eſt la partie où ils excellent dans l'Art de la guerre, ny quelles ſont les regles de leurs evolutions.

On ſçait bien qu'ils marchent en campagne par Eſcadrons & Bataillons, que taſchant d'imiter dans les batailles rangées l'ordonnance de celles des Chreſtiens, ils diviſent leurs Trouppes en Avant-garde, Corps de Bataille & Arriere-garde : quand ils vont aux mains ils font des cris, ou plûtoſt des hurlemens qui ſentent plus la beſte que l'homme.

On remarque de plus que quand ces Infidelles ont perdu une bataille, ou qu'ils ont eſté contraints de lever le Siege de quelque place conſiderable, leur premier ſoin eſt de faire mourir le General qui commandoit, & tous les Officiers qui avoient quelque affinité avec luy, ſans avoir égard à leurs alliances ny à leurs qualitez, pour faire monter à leurs emplois des perſonnes d'une foible experience.

Enfin leurs ſoldats s'imaginent que s'ils meurent la face tournée du coſté de leurs Ennemis, ils ne manqueront pas d'aller droit au Ciel, ſoit qu'ils admettent la prediſtination, ſoit pour d'autres raiſons capables de les encourager.

Pendant les guerres de Candie on vit une infinité d'exemples ſemblables, & ſur tout on remarqua en 1659. que dans cette preoccupation, vingt cinq Turcs à la veuë du Prince Americ Gouverneur de la *Suda* pour les Venitiens, eurent la hardieſſe d'aller attaquer le ſabre à la main un Bataillon Italien qui eſtoit de quatre cens hommes ; & aprés l'avoir mis en deroute remporterent cinquante teſtes des plus braves.

Du Campement des Turcs.

QUOIQUE ces Infideles soient naturellement rudes, ils ne laissent pas d'aimer la propreté & l'ordre dans de certains choses, principalement dans leurs campemens; En effet il n'y a rien de si bien distribué ny de si propre que leur Camp, sur tout quand le Grand Seigneur, ou que le premier Visir y sont en personne : car alors on y voit plus de soixante mille Tentes ornées de leurs banderolles de diverses couleurs, dressées sur chaque costé des ruës, & des places publiques, avec tant de cimetrie, qu'il semble que les *Hourtagder* ou Tapissiers, ayent voulu jetter le plan d'une Ville reguliere.

L'industrie de ces Tapassiers est admirable pour bien dresser une tente, quoyqu'elles ayent d'ordinaire deux couvertures, une qui fait le corps de la tente, & une autre qui est tenduë un pied par dessus la premiere pour arrester par cette élevation l'impetuosité du vent, & faciliter la chute de la pluye, ce qui demande un tres-grand nombre de cordes qu'ils sçavent si adroitement entrelasser les unes dans les autres, que cela seul en défend l'avenuë, de sorte qu'on n'y sçauroit entrer que par le costè où est la porte.

Elles sont d'ordinaire tres belles & doublées par dedans de quelque riche étoffe avec des tapis & coussins contre terre. Il y en a qui ont plusieurs appartemens menagez & distribuez pour differens Offices, comme sont les appartemens d'un Hostel bien basti.

Les Grands Seigneurs Turcs, ont d'ordinaire une double tenture, afin que pendant qu'ils sont dans un poste, leurs Tapissiers puissent preparer d'autres tentes dans les lieux où l'on doit ensuite venir camper.

Quand ils campent en un lieu pour plusieurs jours, ils environnent leur camp d'un fossé dont ils jettent la terre du costé des tentes & y mettent en batterie les petites pieces qu'ils ont coûtume de conduire en campagne.

Ils n'y laissent d'ordinaire que trois ou quatre avenuës où il y a toûjours une garde considerable qu'ils doublent de nuit, & même qu'ils font coucher hors l'enceinte du Camp, comme une maniere de *Bioüac* ou de garde-avancé.

Ils ont grand soin de tenir leur Camp net, & de se precautionner contre la puanteur, même pour remedier aux necessitéz de leur milice, ils font creuser des trous en terre qu'ils environnent d'une grille qu'ils portent exprés avec leurs tentes, & quand ces lieux commencent à sentir mauvais ils les comblent & en creusent d'autres ailleurs.

Des Tranchées des Turcs.

LEs Turcs pour l'approche des Places se servent aussi bien de tranchées que les Chrestiens, & les conduisent presque avec les mêmes maximes, en affectant de se servir toûjours de l'avantage du terrain. Ainsi dans les plaines ou dans les lieux sablonneux, ils font leurs tranchées en serpentant avec cette difference que leurs détours y sont plus frequens, leurs boyaux beaucoup plus petits, la largeur & profondeur plus grandes qu'aux nostres, afin d'éviter mieux l'enfilade & n'estre pas si long-temps à les conduire.

Quand ils trouvent le roc ou que la terre leur manque, ils en font apporter par des Guastadours; Mais si le terrain est si sec qu'il ne se puisse soûtenir, ils donnent un revestissement de pierre à leurs tranchées, ou bien ils élevent quantité de Redoutes, presques attachées les unes aux autres sur une longue file sans s'amuser à donner precisement à ces redoutes, une figure quarrée, car ils en font en quarré, en long, en ovalle, ou d'autre figure, selon que le terrain le permet.

Dans la bonne terre, ils font les détours de leur tranchée si proche les uns des autres, qu'il semble que la tranchée ne fasse qu'une ligne droite, & pour la couvrir du feu des assiegez, ils la blindent presque par tout.

Comme ils sont accoûtumez à faire la guerre dans des païs chauds, où les pluyes ne sont pas si frequentes que dans ceux-cy, ils font leurs tranchées deux fois plus profondes que les nostres, & ne sont point obligez de les seigner, ou d'estre jusqu'à mi-jambe dans l'eau, comme il arrive assez souvent dans nos travaux d'approche.

Pour la défense der Tranchées ils se servent de Redoutes, mais le plus souvent sur la droite & sur la gauche de la tranchée, ils creusent des Places d'Armes qui sont presque paralleles aux courtines des Places qu'ils attaquent: ainsi que l'on en peut remarquer plusieurs à costé des Tranchées A. & B. que j'ay dessinées sur celles que ces Infideles ont autrefois faites en attaquant le Bastion de S. André de la ville de Candie.

Quand ils s'opinatrent à l'attaque d'une Place, & qu'ils jugent que son siege tirera en longueur, ils ne laissent pas outre ces travaux de pousser vers les Postes de l'Ennemy de grands Cavaliers, comme des montagnes de terre pour foudroyer dans la Place assiegée, & pour en voir de revers, tous les retranchemens.


CANDIE.
381.

Des Assauts des Turcs.

LEs Turcs allant à l'Assaut contre les Chrestiens, se persuadent qu'ils se vont exposer pour défendre la cause commune de Dieu & de son Prophete, selon qu'ils le trouvent écrit dans leur *Alcoran*. Dans cette veuë ils vont au feu avec une intrepidité qui est presque incroyable, car en rejettant l'usage des armes à feu qu'ils disent faire plus de bruit que d'effet, & n'estre bonnes qu'à tirer par dessus une muraille; Ils marchent à l'Assaut en criant avec un transport de fureur leur *Allah Allah* ou nom de Dieu, sans se mettre en peine s'ils marchent à découvert, s'ils sont veus de front ou de revers, se contentans de tenir d'une main leur sabre, & de porter de l'autre leur rondache plus pour la parade que pour la défense.

Il semble qu'en ces occasions ils ne craignent rien moins que la mort; car on les voit braver le grand feu des Assiegez, les pierres, les huiles bouillantes, & tout ce que l'on peut jetter pour les empêcher d'avancer: Malgré ces obstacles ils foulent aux pieds leurs blessez pour tâcher de se loger sur une brêche, ou d'attraper à la main quelque Assiegé, afin de luy couper la teste pour marque de bravoure, & sur l'esperance d'une retribution de leur General en luy representant ces testes. S'il y a quelques-uns d'entre eux qui se soient retirez du combat avant le signe de la retraite, les Officiers qui commandent le corps destiné à soûtenir ces Assaillans, les obligent à grands coups de sabre à retourner à l'assaut, ou leur coupent le col pour effrayer ceux qui voudroient imiter leur lâcheté, car les Turcs ont pour principale maxime de perir plûtost sur le terrain gagné que de l'abandonner.

C'est pour cela qu'on les voit travailler dans leur logement avec une promptitude extraordinaire: Même on remarque que durant le siege de Candie, le grand Visir *Akmet Coprogli*, fit à la teste de son Camp couper le col à un Bacha qui commandoit à l'attaque de la *Sabioniere* pour avoir laissé prendre un Drapeau.

Quand ces Infideles emportent une Place d'assaut ou d'emblée ils ne donnent aucun quartier à la Garnison ny aux habitans faisant tout passer au fil de l'épée sans distinction d'age ny de sexe: souvent ils coupent la teste au Gouverneur, quelquefois ils le font écorcher tout vif, & ensuite étaller en triomphe & promener de Ville en Ville les miserables reliques de ces illustres Défenseurs.

Des


VIENNE
383

Des Capitulations des Turcs.

QUOIQUE la politique du Grand Seigneur n'ait point d'autre objet que la conservation de ses Etats, & l'ambition d'en acquerir d'autres par toutes sortes de moyens ; neanmoins on remarque que depuis un certain temps ces Infideles commencent à se piquer d'honneur dans l'exacte observation des traitez qu'ils font avec les Chrestiens : Ce que je ne puis mieux justifier qu'en rapportant les capitulations qu'ils ont accordées en 1663. à la Garnison de la Ville de Newhausel.

Articles accordez aux Habitans de Newhausel par le grand Visir.

NOUS le Grand Visir,& General du tres-puissant Empereur Ottoman, & les Bassas, & autres Hauts Officiers qui sont auprés de Nous, dans les Trouppes, tant de Cavalerie que d'Infanterie, depuis le plus petit jusques au plus grand, soient Tartares, Walaches, & Moldaves, & tous ceux qui combatent sous les Enseignes de Sa Hautesse, jurons par le Dieu Tout-Puissant qui a créé le Ciel & la Terre, la Lune & les Etoiles, par nostre saint Prophete Mahomet, & par la Teste de nostre tres-Puissant Empereur.

Que le Colonel & supreme General de la Forteresse de Newhausel, estant convenu de rendre la Place, par le consentement de tous les Hongrois, Allemands, & autres qui sont sous son commandement, nous procurerons que toutes les conditions & les Articles a luy cy-aprés accordez, soient fidellement & sincerement executez, empêchans qu'il y soit en aucune façon contrevenu par qui que ce soit, au peril de nostre reputation.

Le Colonel Adam Forgats Gouverneur de Newhausel, son Lieutenant Paulo Seréni, & tous les Officiers & Soldats Allemands & Hongrois, Cavalerie & Infanterie & autres Chrestiens, demeurans en ladite Forteresse, pourront librement & seurement en sortir avec leurs Femmes, enfans, Domestiques, chevaux, armes & bagages.

Les pauvres Religieux & autres Ecclesiastiques auront aussi la liberté de se retirer avec les choses à eux appartenantes.

Les Soldats Allemans, & Hongrois pourront sortir Enseignes déployées, & tambour batant, avec les vivres qui leur seront necessaires, sans toucher aux munitions publiques.

Aprés



Aprés que l'on aura rendu les Postes principaux, & le haut des Bastions, aucun des nostres n'entrera dans la Place, jusques à ce que tous les Chrestiens qui voudront se retirer, soient sortis.

Tous les habitans sains, malades ou blessez, seront conduits à Gomorre, avec une escorte de nostre Milice, sous le commandement de deux Officiers, afin qu'ils puissent s'y rendre en seureté.

Nous donnerons en Ostages jusques à leur arrivée deux de nos Agas: & ils seront pareillement tenus de laisser deux de leurs Officiers, pour l'assurance de leur retour.

On fournira aux Chrestiens étrangers qui sont dans ladite Forteresse, des chariots pour les remener en leur Patrie.

Pource qu'on essaye par divers discours, de faire douter de leur seureté, nous promettons qu'il ne sera fait aucune violence, ni aux Soldats, ni aux habitans: mais qu'ils pourront librement partir sans apprehender le moindre mauvais traitement, pour leurs Personnes, ni pour leurs biens.

Afin qu'ils puissent se retirer plus commodement, on leur fournira des chariots jusques à 400, & davantage s'il en est besoin.

Toutes hostilitez cesseront jusques à l'execution entiere des presens Articles.

Afin que la Garnison ne passe point à travers nostre Armée, il sera dressé un Pont sur la Nitria, ou l'on racommodera celuy que l'on y a cy-devant construit.

Elle pourra se reposer en chemin, sans craindre qu'il luy soit fait aucun insulte.

On fournira aux malades qui resteront dans la Place, les choses dont ils auront besoin, jusques à ce qu'ils soient en estat de se retiter où ils voudront, avec escorte.

Si quelqu'un des habitans desire demeurer dans la Place, il n'y recevra aucun trouble, soit au regard de sa Religion, ou de ses facultez.

S'il s'y trouve quelques prisonniers des nostres, ils seront remis en liberté.

Et nous permettons aussi à la Garnison, d'emmener quatre pieces de canon.

Cette capitulation a esté si fidellement executé par les Turcs, que les Tartares s'estant mis en devoir de se jetter sur la garnison de Newhausel, tous les Bachas accoururent contre une trouppe de ces brigands, & firent main-basse sur plusieurs; puis s'adressans aux soldats Chrêtiens qui marchoient trop lentement, leur donnerent avis d'avancer, pour ne pas tomber une autre fois entre le mains de ces barbares.

De la défence des Places Turques.

J'Ay déja remarqué que les Turcs sont tellement prevenus de la mesintelligence des Princes Christiens, qu'ils tiennent inutile de fortifier leurs conquestes, & même d'en conserver les Travaux, quoy qu'ils ayent gagné des Places avantageusement fortifiées.

Cette negligence est fondée sur l'opinion qu'ils avoient de triompher par tout où ils portoient les armes.

Quant à la perte de Javarin qui arriva en 1597. & celle de Gran en 1683. elles ont esté un effet du hazard ou d'un insulte, & non pas d'une attaque reguliere.

Car Javarin, comme j'ay déja dit, leur fut enlevé par surprise à la faveur d'un petard, & Gran par le desordre de l'Armée de ces Infideles qui ayant esté ruinée devant Vienne, ne songeoit qu'à sauver son débris dans Bude: Encore Gran fit acheter son terrain bien cherement aux Polonnois dont plusieurs furent taillez en pieces, même le Roy de Pologne y courut danger de sa vie.

Aussi les Turcs par un principe de Religion qu'ils observent ponctuellement, ne rendent iamais aux Chestiens par des traitez écrits les Places où ils ont des Mosquées, soit qu'ils en ayent bâtis de neuves, ou qu'ils ayent employé à cet usage quelque Eglise des Chrêtiens. C'est pour cette raison que la plupart des Mahometans des Isles de l'Archipel n'y ont point de Mosquées, à cause qu'ils sont souvent obligez de traiter avec les Corsaires Chrestiens qui y font frequemment des descentes, & si par une capitulation écrite ils abandonnoient une Mosquée à ces Corsaires, ils se croiroient coupables d'un sacrilege irremissible, & d'une lâcheté sans pareille.

Fin du troisiéme Volume & des Travaux de Mars.

TABLE ALPHABETIQUE DU TROISIE'ME VOLUME DES

TRAVAUX DE MARS, OU L'ART DE LA GUERRE.

Bas

Cava-

FIN.

C.P. 9/11/76
Eng title + 136 plates
A.S.G.

